

**PENERJEMAHAN KEISHOU
PADA HASIL TERJEMAHAN ANIME *K-ON! THE MOVIE*
DARI KANINDO FANSUB INDONESIA**

SKRIPSI

**OLEH
AYYADANA AKBAR
NIM 0911120011**



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2014

**PENERJEMAHAN KEISHOU
PADA HASIL TERJEMAHAN ANIME K-ON! THE MOVIE
DARI KANINDO FANSUB INDONESIA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menempuh Gelar Sarjana Sastra**

**OLEH
AYYADANA AKBAR
NIM 0911120011**

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2014**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Ayyadana Akbar

NIM : 0911120011

Program Studi : Sastra Jepang

menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, Juli 2014

Ayyadana Akbar
NIM. 0911120011

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Ayyadana Akbar telah
disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, tanggal bulan 2014

Pembimbing I

Nadya Inda Syartanti, M.Si

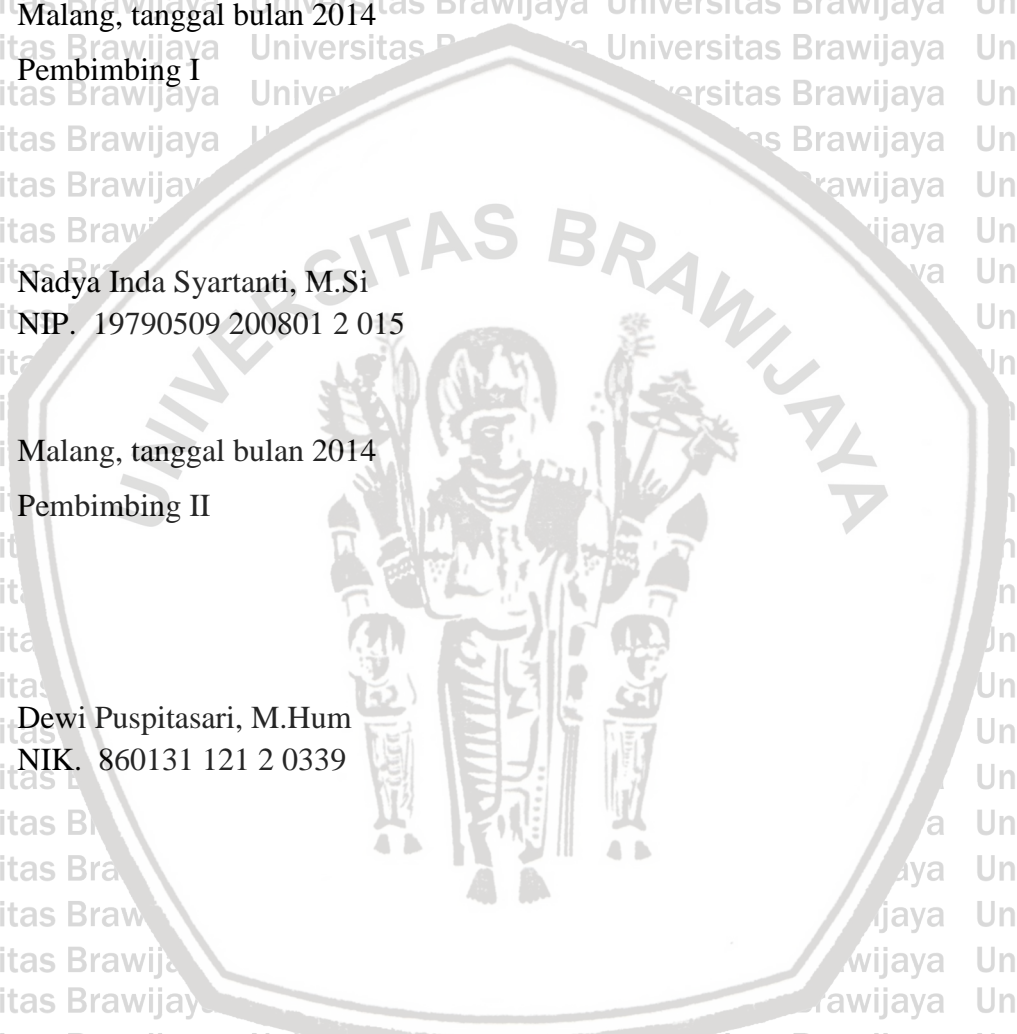
NIP. 19790509 200801 2 015

Malang, tanggal bulan 2014

Pembimbing II

Dewi Puspitasari, M.Hum

NIK. 860131 121 2 0339



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Ayyadana Akbar telah
disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Efrizal, M.A. Penguji
NIP. 19700825 200012 1 001

Nadya Inda Syartanti, M.Si, Pembimbing I
NIP. 19790509 200801 2 015

Dewi Puspitasari, M.Hum, Pembimbing II
NIK. 860131 121 2 0339

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Aji Setyanto, M.Litt
NIP. 19720725 200501 1 002

Ismatul Khasanah, M.Pd., M.Ed, Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001

要旨

アクバル、アヤダナ。2014年。KANINDO に翻訳されたケイオンアニメ映画の敬称訳。ブラウイジャヤ大学日本語学科。

指導教員：(I) カディヤ・インダ・シャルタンティ

(II) デウイ・プスピタサリ

キーワード：敬称、翻訳、翻訳の方法、翻訳の手法、翻訳の等価。

翻訳は比較文化を中心に実施されると考えられる。例えばある国では人の呼び方が他の国に比べて違う呼び方が出てくるという現象。インドネシアと日本の呼び方もそうである。

日本ではその呼び方が「敬称」と言われ、インドネシアでは日本と違って「代名詞」と言われる。日本のエンターテインメントメディア特にアニメが世界中に広がりにつれ、「敬称」は芸能人のように人気になる。

翻訳者が「翻訳の方法」と「翻訳の手法」を実施するのは常例である。例えばこの研究のケイオンアニメ映画での KANINDO に翻訳された「敬称」。その結果は「翻訳の対等エフェクト」が発生される。

本研究ではスキャンニングで翻訳者は「ケイオンアニメ映画」でどんな「翻訳の方法」と「翻訳の手法」を実施するか、叙述で説明する。

研究の結果は色んな「翻訳の方法」と「翻訳の手法」が実施される。「敬称」がそのまま翻訳され、インドネシアの文化で翻訳される敬称もある。おかげで「翻訳された敬称は読者に理解できる」という「翻訳の対等エフェクト」が発生される。

ABSTRAKSI

Akbar, Ayyadana. 2014. Penerjemahan *Keishou* pada Hasil Terjemahan Anime *K-ON! The Movie* dari KANINDO Fansub Indonesia. Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing I : Nadya Inda Syartanti; Pembimbing II: Dewi Puspitasari

Kata Kunci : *Keishou*, Kesepadanan, Metode Penerjemahan, Penerjemahan, Teknik Penerjemahan.

Penerjemahan tak dapat lepas dari sebuah perbedaan budaya. Perbedaan budaya ini salah satunya ditunjukkan dengan adanya perbedaan dalam menyapa seseorang. Contohnya budaya Jepang dan Indonesia dalam menyapa seseorang.

Jepang memiliki sapaan yang berbeda dengan Indonesia yang disebut dengan *keishou*. Sementara sapaan dalam bahasa Indonesia disebut dengan nomina persona. *Keishou* semakin dikenal setelah media Jepang, khususnya *anime* yang semakin terkenal di seluruh penjuru dunia.

Penerjemah umumnya menggunakan metode dan teknik penerjemahan yang jarang diketahui. Misalnya seperti yang diaplikasikan oleh KANINDO ketika menerjemahkan *keishou* dalam *anime K-ON! The Movie* yang diteliti dalam penelitian ini. Hasil dari metode dan teknik penerjemahan yang diaplikasikan menimbulkan efek dalam penerjemahan yang disebut dengan efek kesepadanan.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan cara melakukan *scanning* kemudian menjelaskan secara deskriptif metode dan teknik apa saja yang dilakukan oleh penerjemah saat menerjemahkan *keishou* dalam *anime K-ON! The Movie*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa banyak teknik dan metode penerjemahan yang dilakukan oleh KANINDO saat menerjemahkan *keishou* dalam bahasa Indonesia. Baik dengan menerjemahkannya begitu saja, sampai menggantinya dengan budaya Indonesia. Dengan diaplikasikannya teknik dan metode penerjemahan tersebut timbullah efek kesepadanan, dimana hasil terjemahan *keishou* dapat dikenali dengan mudah oleh pembaca.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan anugrah yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerjemahan Keishou pada Hasil Terjemahan Anime K-ON! The Movie dari KANINDO Fansub Indonesia” yang merupakan syarat untuk mencapai gelar sarjana di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Ismatul Khasanah, M.Pd., M.Ed, Ph.D, selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra dan kepada Bapak Aji Setyanto, M.Litt selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang yang sudah membantu dalam penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Nadya Inda Syartanti, M.Si selaku pembimbing I, serta Ibu Dewi Puspitasari, M.Hum selaku pembimbing II yang senantiasa membimbing penulis dengan sabar dan memberikan masukan-masukan yang bermanfaat. Terima kasih juga kepada Bapak dan Ibu Dosen Sastra Jepang yang sudah memberikan ilmu yang berharga, semangat, dukungan dan masukan kepada penulis selama ini.

Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Efrizal, M.A selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan yang sangat bermanfaat bagi penulisan skripsi ini.

Terima kasih pula kepada keluarga tercinta, Ibu Dra. Ratna Kholidati, Tante Lutfiyah Hidayati. Sahabat-sahabat tercinta kelas A, Ade, Annetta, Erma,

Ali, Dida, Lovi, Bintang, Andi, Eno, Lola, Ve, Cindy, Kartika, Alin, Betty, Apin,
Disty, Gita, Diela, Lusi, dan Lini. Serta seluruh teman-teman Sastra Jepang 2009,
Fajar, Elfi, Melissa, Lady, Livi, Ageng, Pram, Danang, Irva, Yenti, teman-teman
seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga skripsi ini dapat
terselesaikan dengan baik. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu
dan telah memberi bantuan selama penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Malang, Juli 2014

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman

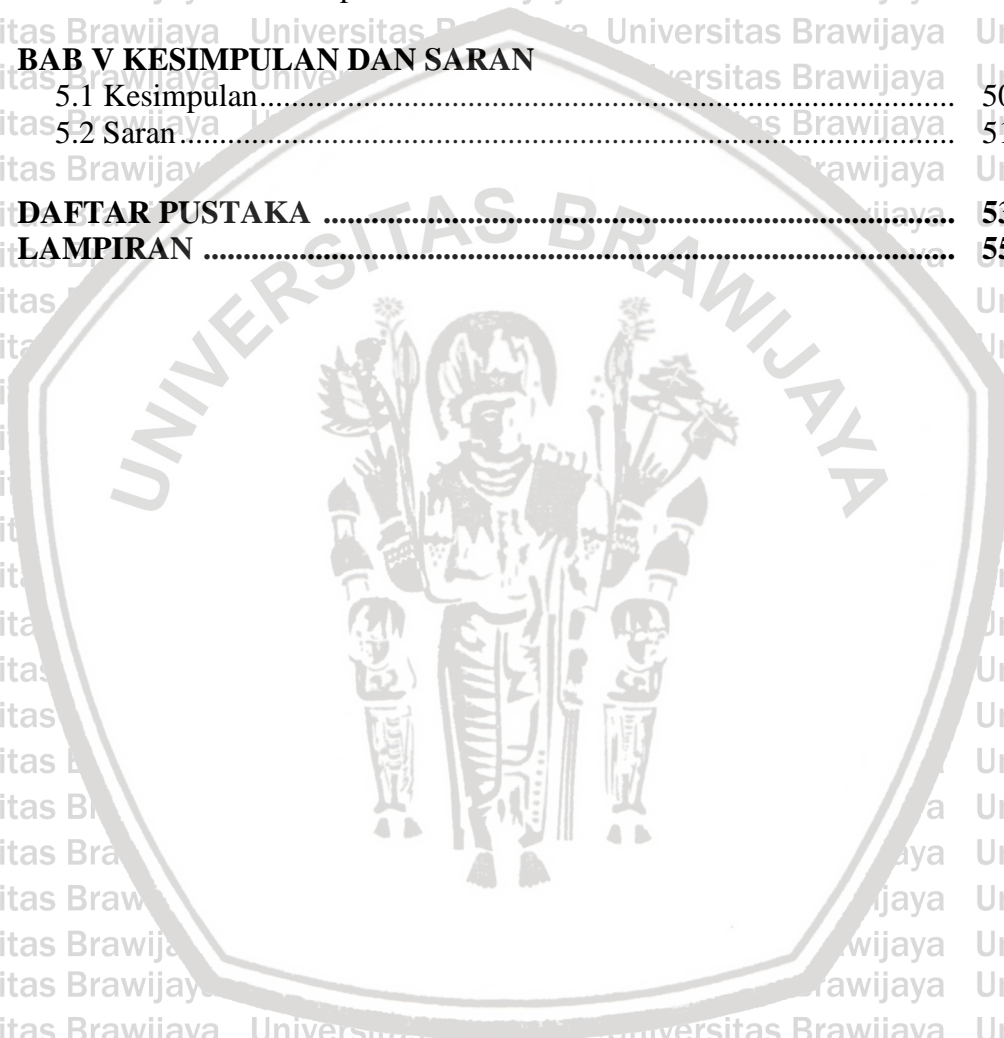
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAKSI (BAHASA JEPANG)	v
ABSTRAKSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TRANSLITERASI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Istilah Kunci	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penerjemahan	7
2.1.1 Kesepadanan	7
2.1.2 Efek Kesepadanan	8
2.1.3 Metode Penerjemahan	11
2.1.4 Teknik Penerjemahan	14
2.2 Gelar Kehormatan (<i>Keishou</i>)	22
2.3 Nomina Persona	25
2.4 Penelitian Terdahulu	27
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Sumber Data	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data	32
3.4 Teknik Analisis Data	33
 BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Temuan	34
4.1.1 Metode Penerjemahan	34
4.1.2 Teknik Penerjemahan	35
4.1.3 Efek Kesepadanan	36
4.2 Pembahasan	37

4.2.1 Metode Penerjemahan.....	37
4.2.1.1 Metode Penerjemahan Eksotis.....	37
4.2.1.2 Metode Penerjemahan Adaptasi.....	39
4.2.2 Teknik Penerjemahan.....	42
4.2.2.1 Teknik Penerjemahan Padanan Budaya.....	42
4.2.2.2 Teknik Penerjemahan Fonologis.....	44
4.2.3 Efek Kesepadanan.....	46
4.2.3.1 Efek Kesepadanan Kultural.....	46

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を o
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
きゃ (キャ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo		
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しよ (ショ) sho		
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チョ) cho		
にゃ (ニャ) nya	にゅ (ニュ) nyu	によ (ニョ) nyo		
ひゃ (ヒャ) hya	ひゅ (ヒュ) hyu	ひよ (ヒョ) hyo		
みゃ (ミャ) mya	みゅ (ミュ) myu	みよ (ミョ) myo		
りゃ (リャ) rya	りゅ (リュ) ryu	りよ (リョ) ryo		
ぎゃ (ギャ) gya	ぎゅ (ギュ) gyu	ぎよ (ギョ) gyo		
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じよ (ジョ) jo		
ぢゃ (ヂャ) ja	ぢゅ (ヂュ) ju	ぢよ (ヂョ) jo		
びゃ (ビャ) bya	びゅ (ビュ) byu	びよ (ビョ) byo		
ぴゃ (ピャ) pya	ぴゅ (ピュ) pyu	ぴよ (ピョ) pyo		

ん (ン) n

っ (ッ) menggandakan konsonan berikutnya, misal: pp / tt / kk / ss

Bunyi panjang /a/ ditulis sebagai [ā]

Bunyi panjang /i/ ditulis sebagai [ii]

Bunyi panjang /u/ ditulis sebagai [ū]

Bunyi panjang /e/ ditulis sebagai [ei] atau [ē]

Bunyi panjang /o/ ditulis sebagai [ou] atau [ō]

Partikel は (ha) dibaca (wa)

Partikel を (wo) dibaca (o')

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Curriculum Vitae	55
2. Berita Acara Pembimbingan Skripsi	56
3. Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Eksotis & Teknik Penerjemahan Fonologis	58
4. Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Adaptasi & Teknik Penerjemahan Padanan Budaya	66
5. Jumlah Temuan Data Efek Kesepadanan Kultural	69



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Jepang memiliki kebiasaan memanggil orang dengan menambahkan akhiran atau sufiks di belakang nama atau marga dari nama orang

Jepang yang menunjukkan status sosial ataupun keakraban satu individu dengan individu yang lain. Dalam bahasa Inggris akhiran ini umumnya disebut dengan *Japanese honorific suffix / honorific title* atau gelar kehormatan Jepang, sementara para ahli linguistik Jepang menyebutnya dengan 敬称 (*keishou*) atau gelar kehormatan.

Gelar kehormatan atau *keishou* (敬称) pada umumnya, seperti さん (*san*), ちゃん (*chan*), くん (*kun*), 様 (*sama*), 殿 (*tono*), 先生 (*sensei*), dan sebagainya. *Keishou* pada umumnya dapat menunjukkan status sosial beberapa individu di Jepang, misalnya さん (*san*) yang hanya digunakan kepada orang yang belum di kenal, orang yang dihormati, atau orang yang belum akrab. ちゃん (*chan*) dan くん (*kun*) yang digunakan kepada orang yang sudah akrab, dan sebagainya.

Keishou juga banyak ditemukan di media hiburan Jepang, seperti *anime*, *manga*, drama, maupun acara televisi di Jepang. Terutama *keishou* yang dijumpai di *anime* maupun *manga* yang umumnya banyak di gandrungi oleh anak muda di Jepang. Melalui kedua media ini tak jarang dijumpai *keishou* seperti ちゃん (*chan*) dan くん (*kun*) yang dimodifikasi oleh kalangan muda

di Jepang menjadi bentuk lain seperti, ひょん (*pyon*)、ちん (*chin*) dan sebagainya, namun maksud yang terkandung di dalamnya tetap sama.

Keishou semakin dikenal setelah *anime* dan *manga* mulai merambah ke berbagai penjuru dunia. Penyebaran media hiburan Jepang ini diikuti dengan munculnya komunitas yang bernama *fansub*. *Fansub* merupakan sebuah komunitas fans dimana seluruh anggotanya bekerja menerjemahkan film baik dari film berbahasa Inggris, Korea, China, maupun Jepang. *Fansub* berasal dari beberapa negara seperti Spanyol, Inggris, Amerika, maupun Indonesia. Pekerjaan *fansub* dalam menerjemahkan sebuah film, terlebih *fansub* film Jepang dari Indonesia tidaklah mudah, dimana harus dapat menerjemahkan film berbahasa Jepang menjadi bahasa Indonesia yang mudah dimengerti oleh pembaca.

Pada umumnya, *fansub* memiliki beberapa posisi pekerjaan, mulai dari *quality-checker/QC* (pemeriksa kualitas) yang bertugas memeriksa kualitas film, kemudian *typesetter/TS/Type-Set* (penata rias) yang bertugas memberikan efek pada *subtitle* seperti efek karaoke, warna ataupun tulisan yang tertera pada suatu obyek. Posisi selanjutnya adalah *timer* (pengatur waktu dialog) yang bertugas mengatur waktu kapan dialog diucapkan agar *subtitle* dapat selaras dengan berjalannya waktu dialog. Posisi utama dalam *fansub* yaitu *translator/TL* (penerjemah), yang bertugas menerjemahkan yang kemudian posisi ini dilengkapi oleh *translation-checker/TLC* (pemeriksa terjemahan), yang bertugas memeriksa dan memperbaiki hasil terjemahan dari penerjemah.

Posisi selanjutnya adalah *editor* (redaktur) yang bertugas memeriksa dan memperbaiki semua yang telah dikerjakan oleh *quality-checker*, *typesetter*,

timer, *translator*. Selanjutnya ada *encoder* (penyandi) yang bertugas mengecilkan ukuran film yang diambil oleh *fansub* yang bersangkutan. Terakhir adalah *uploader* (pengunggah) yang bertugas mengunggah atau meng-*upload* film yang telah selesai diterjemahkan ke dalam *website*. Tidak sedikit *fansub* yang mempekerjakan penerjemah profesional, begitu pula *fansub* Indonesia.

Bahkan, tidak sedikit pula para penerjemah dari *fansub* yang mempelajari teori penerjemahan dan mengaplikasikannya ke dalam film yang diterjemahkan.

Umumnya, penerjemah mengaplikasikan metode atau teknik penerjemahan yang jarang diketahui oleh penerima hasil terjemahan. Misalnya menggunakan beberapa teknik dan metode penerjemahan ketika menerjemahkan atau mencari padanan *keishou* yang diaplikasikan oleh penerjemah dari *fansub*

KANINDO (Komunitas Fansub Indonesia) dari film K-ON! yang diterjemahkannya sebagai berikut.

BSu (Bahasa Sumber) : 川上さん
Kawakami-san
BSa (Bahasa Sasaran) : ‘Mbak Kawakami’

Keishou ini diucapkan ketika para tokoh utama film ini menyapa karakter bernama Kawakami, seorang mantan anggota klub musik SMA Sakuragaoka yang satu grup *band* bersama Sawako, yang sekarang menjadi pembimbing klub dalam K-ON!. Dapat dilihat di sini, penerjemah mengganti gelar kehormatan atau 敬称 (*keishou*) さん (*san*) ketika diterjemahkan ke dalam BSa.

Pada saat menerjemahkan gelar kehormatan atau 敬称 (*keishou*), penerjemah mengganti budaya yang terdapat pada BSu dengan budaya BSa

ketika ditransfer ke dalam BSa. Dari sini dapat diketahui bahwa penerjemah menggunakan metode adaptasi yang dikemukakan oleh Harvey dan Higgins (dalam Hoed, 2006:59), dimana penerjemah mengganti budaya BSu dengan budaya BSa ketika BSu diterjemahkan. Sementara, teknik yang dilakukan oleh penerjemah adalah teknik penerjemahan baku, karena penerjemah sudah tidak perlu kembali mencari padanan dari nama orang dari kata "Kawakami".

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang terkait dengan penerjemahan yang terdapat dalam film *K-ON!* *The Movie* hasil terjemahan dari KANINDO untuk diteliti.

Penulis memilih hasil terjemahan dari KANINDO, karena KANINDO merupakan komunitas gabungan dari seluruh *fansub anime* di Indonesia. Selain itu, KANINDO menerjemahkan film ini dengan cara memesan versi *Blu-Ray*-nya langsung dari Jepang dan menerjemahkannya langsung dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Selain itu, alasan utama penulis memilih film *K-ON!* hasil terjemahan KANINDO sebagai bahan penelitian adalah karena di dalam film ini terdapat data berupa hasil terjemahan yang penulis butuhkan mengenai penerjemahan untuk penelitian ini.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penting bagi para pembelajar bahasa Jepang yang ingin memfokuskan pembelajarannya di bidang terjemahan. Dengan mengetahui beberapa metode dan teknik penerjemahan, tentunya pembelajar akan dapat mengaplikasikan metode dan teknik penerjemahan tersebut ketika menerjemahkan suatu teks, film, maupun penerjemahan langsung. Penulis memilih judul untuk penelitian ini dengan judul, 'Penerjemahan Keishou Pada Hasil Terjemahan Anime *K-ON! The Movie* dari

Kanindo Fansub Indonesia' untuk memenuhi tugas skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja metode dan teknik penerjemahan yang dilakukan oleh penerjemah dalam menerjemahkan *keishou* yang terdapat di film *K-ON! The Movie*?
2. Apa saja efek kesepadanan yang terjadi pada terjemahan *keishou* yang diaplikasikan KANINDO dalam film *K-ON! The Movie*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan metode dan teknik yang diaplikasikan oleh penerjemah dari KANINDO dalam menerjemahkan *keishou* yang terdapat dalam film *K-ON! The Movie*.
2. Untuk mendeskripsikan efek kesepadanan yang terjadi pada hasil terjemahan *keishou* yang terdapat dalam film *K-ON! The Movie* yang diterapkan oleh penerjemah dari KANINDO.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang sebagai tambahan ilmu pengetahuan dalam menerjemahkan film agar dapat diterima di semua kalangan.

1.5 Definisi Istilah Kunci

Berikut beberapa definisi istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Efek Kesepadanan

Penerjemahan yang memiliki efek yang sama dengan pembaca sasaran (BSa) (Newmark, 1988:48).

b. Gelar kehormatan atau 敬称 (*keishou*)

Sebuah akhiran yang diletakkan dibelakang nama atau marga yang dapat menunjukkan kesan hormat dan status hubungan keakraban seorang individu dengan individu yang lain (Morita, 1988:397).

c. Metode Terjemahan

Cara dan rencana tertentu dalam melaksanakan kegiatan penerjemahan

d. Penerjemahan

Menurut Catford (1965:20), penerjemahan berarti mentransfer bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan bahan teks yang sepadan dengan bahasa sasaran. Dalam proses penerjemahan, penerjemah selalu berusaha mendapatkan unsur bahasa sasaran yang sepadan dengan bahasa sumbernya agar dapat mengungkapkan pesan yang sama dalam teks sasaran.

e. Teknik Terjemahan

Langkah praktis dalam memecahkan masalah dalam kegiatan penerjemahan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penerjemahan

Penerjemahan menurut Newmark (1988:5) merupakan kegiatan memindahkan makna dari sebuah teks, dari bahasa sumber ke bahasa yang lain sesuai dengan maksud penulis (BSu). Hal yang sama juga dinyatakan oleh Catford (1965:20) bahwa penerjemahan berarti mentransfer bahasa sumber (BSu) ke bahasa sasaran (BSa) dengan bahan teks yang sepadan dengan bahasa sasaran. Nida dan Taber (1982:12) menambahkan bahwa penerjemahan merupakan mereproduksi pesan maupun informasi terdekat dari bahasa sumber (BSu) ke dalam bahasa sasaran (BSa) baik dalam gaya bahasa maupun maknanya.

Berdasarkan ketiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, penerjemahan merupakan pemindahan makna dari bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan makna yang sepadan. Oleh karenanya, selain penerjemah harus memperhatikan makna yang dipindahkan, penerjemah juga perlu memperhatikan kesepadanan dari makna yang dipilih pada saat melakukan penerjemahan.

2.1.1 Kesepadanan

Nida dan Taber (1982:13-14) membagi kesepadanan menjadi dua jenis, yaitu kesepadanan dinamik dan kesepadanan formal.

1. Kesepadanan Dinamik

Usaha penerjemah dalam menemukan padanan makna yang dapat memberikan pengaruh sama antara penutur bahasa sumber ketika berinteraksi dengan menggunakan BSu dan penutur bahasa sasaran ketika berinteraksi dengan menggunakan BSa.

2. Kesepadanan Formal

Usaha penerjemah dalam menerjemahkan BSu dengan mengganti struktur kalimat dan gaya bahasa ketika diterjemahkan dalam BSa.

Berdasarkan kedua jenis kesepadanan yang telah dikemukakan oleh Nida dan Taber (1982:13-14) di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kesepadanan adalah usaha penerjemah agar maksud yang terkandung dalam BSu tersampaikan dengan baik ke dalam BSa. Secara teoritis kesepadanan dapat dicapai karena adanya sifat universal bahasa dan budaya. Namun pada kenyataannya, suatu bahasa (sasaran) digunakan oleh penutur memiliki budaya yang berbeda dengan budaya penutur bahasa lain (sumber) sehingga sulit menemukan padanan leksikal.

Nida (dalam Mullerova, 2012:30) menambahkan bahwa tidak ada penerjemahan yang dapat dinyatakan sepadan. Beberapa penerjemahan yang berbeda pada kenyataannya dapat mewakili beberapa kadar kesepadanan yang berbeda pula. Kesepadanan juga dapat memberikan pengaruh atau efek bagi pembacanya, pengaruh atau efek utamanya adalah dapat membuat pembaca merasakan bahwa penerjemahan tidak terasa seperti penerjemahan.

2.1.2 Efek Kesepadanan

Newmark (1988:48) mengatakan bahwa penerjemahan yang baik adalah penerjemahan yang memiliki efek yang sama dengan pembaca asli (BSa), hal ini juga dikatakan dalam metode penerjemahan komunikatif miliknya. Efek atau pengaruh ini oleh Newmark (1988:48) disebut dengan *Equivalent Effect* atau Efek Kesepadanan.

Terdapat banyak strategi alternatif untuk menangani masalah ketidaksepadanan (*non-equivalence*) dalam proses penerjemahan agar dapat menghasilkan efek kesepadanan, salah satunya adalah dengan strategi penerjemahan yang dikemukakan oleh Newmark (1988:82-84), yaitu.

1. *Cultural Equivalent* atau ‘Kesepadanan Budaya’

Penerjemah mengganti hal atau pernyataan budaya dalam BSu menjadi hal atau pernyataan budaya dalam BSa. Menurut Newmark (1988:82), kesepadanan fungsi budaya dilarang dalam penerjemahan, namun adakalanya kesepadanan fungsi budaya ini dilakukan jika istilah penting ini ada di beberapa artikel atau karya fiksi populer. Yumi Higashino (2001:56) mencontohkan *Cultural Equivalent* dengan hasil terjemahan novel karangan Osamu Dazai berjudul 斜陽 (*shayo*), yang diterjemahkan oleh Donald Keene.

Keene (dalam Yumi Higashino, 2001:56) menerjemahkan kata 白足袋 (*shirotabi*) sebagai suatu barang yang digunakan oleh dokter ketika memeriksa orang dari kalangan bangsawan dalam novel tersebut dengan kata *white gloves* atau ‘sarung tangan putih’ dalam BSa. Dalam budaya Jepang, dokter pada jaman yang diceritakan pada novel ini harus menggunakan pakaian formal ketika memeriksa kalangan bangsawan, dan 白足袋 (*shirotabi*) merupakan salah satu bagian dari pakaian formal di Jepang. Sementara kata *white gloves* memiliki

konotasi kasual, dimana dalam budaya BSa (Amerika atau budaya barat pada umumnya) merupakan hal yang umum apabila dokter menggunakan sarung tangan ketika memeriksa pasiennya.

Oleh karena hal inilah, Bekku (dalam Yumi Higashino, 2001:57) mengatakan bahwa penerjemahan kata *white gloves* ini merupakan salah satu contoh efek kesepadanan yang baik, karena lebih memiliki kesepadanan fungsional pada budaya BSa. Baker (dalam Yumi Higashino, 2001:57) menyatakan bahwa perpadanan kultural memiliki kelebihan tersendiri, yaitu memberikan pembaca atau penerima BSa sebuah konsep yang dapat pembaca atau penerima BSa kenali.

2. *Functional Equivalent* atau ‘Kesepadanan Fungsional’

Suatu strategi yang umumnya digunakan dalam menerjemahkan hal atau pernyataan yang berkaitan dengan budaya, dengan cara menggantinya dengan kata-kata yang bebas muatan budaya (*culture free word*) atau dengan ungkapan baru agar menghasilkan efek kesepadanan. Cara ini menetralsir atau menggeneralisasi BSu dan tidak jarang cara ini disertai dengan penambahan uraian khusus. Strategi ini dinilai sebagai suatu analisis komponensial budaya dan cara yang paling akurat dalam penerjemahan karena dengan dekultralisasi kata-kata budaya strategi ini menduduki daerah pertengahan atau universal antara bahasa atau budaya BSu dengan bahasa dan budaya BSa, misalnya kata *berem* (bahasa Bali) yang diterjemahkan dengan *Balinese wine* dalam bahasa Inggris.

3. *Descriptive Equivalent* atau ‘Kesepadanan Deskriptif’

Pemadanan yang dilakukan dengan memberikan deskripsi dan

kadang-kadang dipadukan dengan fungsi, misalnya 侍 (*Samurai*) yang dideskripsikan sebagai ‘kaum bangsawan Jepang dari abad ke-11 sampai abad ke-19’ dan fungsinya adalah ‘untuk melengkapi perwira perang dan pemimpin negara’.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, penerjemah perlu memahami kesepadanan beserta efek kesepadanan yang terjadi, selain itu penerjemah juga perlu melakukan strategi penerjemahan agar hasil terjemahannya nanti dapat diterima oleh pembaca. Hal tersebut kemudian dilengkapi dengan menggunakan metode dan teknik penerjemahan.

2.1.3 Metode Penerjemahan

Penerjemahan sering didasari oleh *audience design* atau *needs analysis*.

Dalam praktiknya, penerjemah memilih salah satu metode yang sesuai dengan untuk siapa dan tujuan apa penerjemahan dilakukan (Hoed 2006:55). Newmark (1988:45-48) menggolongkan metode tersebut menjadi delapan bagian yang digolongkan lagi menjadi dua golongan besar, yakni golongan yang berorientasi kepada BSu (*SL emphasis*) dan golongan yang berorientasi kepada BSa (*TL emphasis*). Apa yang dikemukakan Newmark (1988:45-48) disebut dengan Diagram V, yang dapat digambarkan seperti gambar berikut.

SL Emphasis

Word-for-word translation

Literal Translation

Faithful translation

Semantic translation

TL Emphasis

Adaptation

Free translation

Idiomatic translation

Communicative translation

Gambar 2.1 Diagram-V Newmark (1988:45)

Diagram di atas disebut Diagram-V karena bentuknya yang menyerupai huruf V. Menurut Newmark (1988:47) semakin ke bawah, maka akan semakin dekat efek penerjemahan yang dihasilkan dengan pembaca asli. Dalam hal ini, penerjemahan semantis (*semantic translation*) dan penerjemahan komunikatif (*communicative translation*) adalah metode yang paling dekat efek penerjemahan yang dihasilkan dengan pembaca asli.

Metode yang telah dikemukakan oleh Newmark (1988:45-47) di atas kemudian disederhanakan oleh Hoed (2006:59) dengan metode Hervey dan Higgins (dalam Hoed, 2006:59) sebagai berikut.

1. Metode Eksotis

Metode ini adalah metode yang terdekat dengan kebudayaan BSu, yakni yang dilatari dengan tujuan memberikan kesan “eksotis” pada BSa. Metode ini memilih untuk membiarkan unsur budaya BSu berada di dalam BSa. Misalnya:

(1) BSu : お弁当つくってあげようか？

Obentou tsukutte ageyouka?

BSa : ‘Mau kubuatkan *bentou*?’

Dalam terjemahan di atas kata *bentou* yang sengaja dipertahankan dalam BSa adalah hasil dari metode “eksotis”, yakni metode yang bertujuan menghadirkan unsur kebudayaan dan suasana asing dalam BSa. Metode “eksotis” ini dapat disejajarkan dengan metode penerjemahan setia menurut Newmark (1988:46).

2. Pinjaman Kultural

Metode ini digunakan dalam menerjemahkan istilah khas, misalnya istilah dalam ilmu komputer, misalnya istilah *download* yang dibiarkan saja

dalam BSA sehingga dianggap sebagai pinjaman. Ada kalanya pinjaman dilakukan dengan memberikan terjemahannya, misalnya kata *way of life* yang diterjemahkan menjadi ‘cara hidup’. Inilah yang disebut pinjaman kultural karena telah mengambil suatu konsep melalui sebuah istilah dari bahasa Inggris untuk diadopsi dalam BSA (bahasa Indonesia). Dalam bahasa Jepang dapat dicontohkan dengan kata 着物 (*kimono*) atau 浴衣 (*yukata*) yang dibiarkan saja dalam BSA, ini juga disebut sebagai pinjaman.

3. *Calque*

Metode yang digunakan dalam menerjemahkan ungkapan idiomatik dari BSu ke dalam BSA meskipun hasilnya terasa sebagai sesuatu yang asing. *Calque* dapat dikatakan serupa dengan pinjaman kultural, namun *calque* berbeda, jika pinjaman kultural lebih fokus ke kata, maka *calque* lebih fokus ke kalimat. Misalnya ketika menerjemahkan peribahasa Jepang sebagai berikut:

(2) BSu : 七転び八起き

Nana korobi ya oki

BSa : ‘7 kali jatuh bangun 8 kali’

Maksud dari peribahasa itu adalah ‘bila seseorang sedang dalam kondisi terpuruk (転び *korobi* = ‘jatuh’) maka dia tidak boleh menyerah dan harus bangkit (起き *oki* = ‘bangun’) kembali’. Contoh di atas adalah *calque*, *calque* dan pinjaman kultural sejajar dengan metode penerjemahan setia dari Newmark (1988).

4. Penerjemahan Komunikatif

Dalam metode ini yang dipentingkan adalah penyampaian pesannya, sedangkan terjemahannya sendiri lebih diarahkan pada bentuk yang berterima

dan wajar dalam BSA. Hoed (2006:64) mencontohkannya dengan kata dari bahasa Perancis *La Vache Qui Rit* dan *Roquefort* yang keduanya merupakan jenis keju Perancis, yang pertama (*La Vache Qui Rit*) adalah jenis “rendah” dan “murah”, sementara yang kedua (*Roquefort*) adalah jenis “tinggi” dan “mahal” yang diterjemahkan menjadi *keju* saja dalam bahasa Indonesia tanpa memperlihatkan jenis keju. Dalam bahasa Jepang didapati kata 鰯の縁側 (*karei no engawa*) dan 河童巻 (*kappamaki*) yang keduanya merupakan jenis *sushi*. Jepang, 鰯の縁側 (*karei no engawa*) adalah jenis *sushi* mahal yang bahannya bagian kenyal dari sirip ikan gepeng, sementara 河童巻 (*kappamaki*) adalah jenis *sushi* murah yang bahannya adalah paduan dari rumput laut dan mentimun yang kemudian diterjemahkan menjadi *sushi* saja dalam bahasa Indonesia tanpa memberi penjelasan jenis *sushi*.

5. Penerjemahan Idiomatis

Metode dimana idiom BSu diterjemahkan dengan idiom dalam BSA. Misalnya, makian dalam bahasa Inggris seperti *Shit!* dan *Son of bitch!* menjadi *Sialan!*. Makian dalam bahasa Jepang seperti しまった (*shimatta*) dan くそ (*kuso*) menjadi ‘Sialan!’ dimana dalam istilah Newmark, ini merupakan penerjemahan idiomatis.

6. Adaptasi

Unsur budaya dalam BSu disulih (*substitued*) dengan unsur budaya BSA. Misalnya 明子さん (*Akiko-san*) yang diterjemahkan menjadi ‘Ibu Akiko’ atau ‘Mbak Akiko’ Hoed (2006:65) mengatakan bahwa semua itu bukan sekadar terjemahan, melainkan penyesuaian dengan budaya BSA, baik secara lengkap maupun sebagian. Metode terjemahan oleh Hervey dan Higgins (1992) inilah

yang akan selalu disinggung dalam penelitian ini.

2.1.4 Teknik Penerjemahan

Teknik terjemahan merupakan langkah praktis dalam memecahkan permasalahan yang terjadi dalam penerjemahan seperti permasalahan budaya dan dua masalah praktis seperti yang dikemukakan oleh Hoed (2006:67), yaitu penerjemah yang tidak memahami makna kata atau kalimat sehingga tidak memahami pesannya, dan penerjemah yang mengalami kesulitan menerjemahkan meskipun sudah memahami BSu. Hoed (2006:72-78) membagi teknik terjemahan menjadi sembilan, diantaranya adalah:

1. Transposisi

Dalam teknik ini, penerjemah melakukan perubahan struktur kalimat agar dapat memperoleh terjemahan yang cocok. Hoed (2006:72-73) memberikan dua contoh dari transposisi sebagai berikut.

- | | |
|---------|---|
| (3) BSu | : <i>He was unconscious when he arrived at the hospital</i> |
| BSa 1 | : 'Ia sudah berada dalam keadaan tidak sadar saat tiba di rumah sakit.' |
| BSa 2 | : 'Setibanya di rumah sakit, ia sudah dalam keadaan tidak sadar.' |
| BSa 3 | : 'Ia tidak sadar ketika tiba di rumah sakit.' |

Meskipun struktur kalimatnya tidak sejajar dengan BSu, terjemahan BSa 1 dapat diterima, tetapi kelihatannya BSa 2 lebih baik. Intinya, pesan berbunyi "ia tidak sadar", "ia dibawa ke rumah sakit", dan "setiba di rumah sakit ia pun masih belum sadar". Terjemahan BSa 3, meskipun struktur kalimatnya sejajar dengan BSu, dapat menimbulkan salah paham karena seakan-akan keadaan tidak

sadar terjadi saat ia tiba di rumah sakit. Ini disebabkan oleh semantik kala lampau yang tidak ditambahkan dalam BSa 3. Padahal BSa 3 secara formal adalah terjemahan yang paling sejajar dengan BSa. Hal yang terjadi dalam contoh BSu dan BSa 1 ini yang disebut dengan teknik transposisi. Contoh kedua yang diberikan Hoed (2006:72-73) adalah penerjemahan dalam sebuah kalimat hukum berikut ini.

- (4) BSu : *trade secrets and confidential*
 BSa : 'rahasia dagang'

Pada contoh di atas, *secrets and confidential* dianggap memiliki makna atau maksud yang sama, sehingga diterjemahkan dengan *rahasia* saja. Ini merupakan teknik transposisi karena mengubah struktur dari yang panjang menjadi pendek. Sementara, dalam bahasa Jepang, misalnya adalah kalimat berikut.

- (5) BSu : お前が一番飲み食いしてるだろ
Omae ga ichiban nomikui shiteru daro
 BSa : 'Yang makan paling banyak itu kamu!'

Kata 飲み食い (*nomikui*) yang memiliki maksud 'kegiatan makan dan minum' di sini memiliki maksud yang sama dalam bahasa Indonesia, karena kegiatan 'makan' dalam bahasa Indonesia sudah pasti satu paket dengan kegiatan 'minum', yang akhirnya oleh penerjemah hanya diterjemahkan dengan 'makan' saja, sementara kata 飲み (*nomi*) dalam 飲み食い (*nomikui*) tidak perlu untuk diterjemahkan.

2. Modulasi

Penerjemah memberikan padanan yang secara semantik berbeda sudut pandang artinya atau cakupan maknanya, tetapi dalam konteks yang bersangkutan memberikan maksud atau pesan yang sama. Hoed (2006:74) memberikan contoh sebagai berikut.

(6) BSu : *The laws of Germany govern this Agreement*

BSa : 'Perjanjian ini diatur oleh hukum Jerman'

Dapat dilihat dalam contoh BSa di atas bahwa makna pasif menerjemahkan makna aktif (BSu) atau sudut pandang aktif (BSu) diterjemahkan menjadi pasif (BSa). Sementara contoh dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut.

(7) BSu : この縄張りはヤクザに支配されます。

Kono nawabari wa yakuza ni shihai saremasu.

BSa : 'Yakuza menguasai wilayah ini.'

Dalam contoh BSa, kata 'menguasai' yang merupakan makna aktif menerjemahkan kata 支配されます (*shihai saremasu* - 'dikuasai') yang merupakan makna pasif (BSu), yang mengakibatkan sudut pandang pasif dari BSu berubah menjadi aktif dalam BSa.

3. Terjemahan Deskriptif

Dilakukan karena penerjemah tidak dapat menemukan terjemahan atau padanan kata BSu, baik karena tidak tahu maupun karena tidak atau belum ada dalam BSa, penerjemah terpaksa melakukan "uraian" yang berisi makna kata yang bersangkutan. Hoed (2006:75) mencontohkannya dalam contoh berikut.

- (8) BSu : *Licensed software*
 BSA : 'Perangkat lunak yang dilisensikan.'

Dalam BSA, dapat dilihat bahwa penerima bahasa tidak melihat suatu istilah, tetapi suatu uraian yang memberikan makna yang sama dari istilah bahasa Inggrisnya (BSu). Berikut contoh dalam bahasa Jepang.

- (9) BSu : 夏休み閉寮
Natsu yasumi heiryō
 BSA : 'Penutupan asrama pada saat libur musim panas'

Contoh (9) di atas, kurang lebih serupa dengan contoh (8), penerima bahasa tidak melihat suatu istilah, namun suatu uraian dengan makna yang sama dari istilah bahasa Jepangnya (BSu).

4. Penjelasan Tambahan

Agar suatu kata dapat dipahami, (misalnya nama makanan atau minuman yang dianggap asing atau sebuah perkataan yang diucapkan oleh produsen BSu namun tanpa mencantumkan obyek atau subyeknya oleh penerima terjemahan), umumnya penerjemah memberikan kata-kata khusus untuk menjelaskannya. Hoed (2006:75) memberikan contoh sebagai berikut.

- (10) BSu : *She prefers the Black Label rather than the ordinary Johnny Walker.*
 BSA : 'Ia lebih suka wiski Johnny Walker Black Label daripada yang biasa.'

Pada BSA, penerima bahasa melihat penerjemah menambahkan kata *wiski* agar penerima BSA memahami bahwa yang dimaksud dengan Johnny Walker adalah merek minuman wiski dan Black Label adalah jenis wiski yang

bermerek Johnnn Walker. Contoh lain dapat dilihat sebagai berikut.

(11) BSu : 彼はラーメンを食べます。

Kare wa raamen wo tabemasu

BSa : 'Ia makan mie ramen'

Pada BSa penerima bahasa melihat penerjemah menambahkan kata *mie* agar penerima BSa paham bahwa *ramen* adalah sejenis makanan yang berbentuk mie.

5. Catatan Kaki

Penerjemah memberikan keterangan dalam bentuk catatan kaki untuk memperjelas makna kata terjemahan yang dimaksud, karena tanpa penjelasan tambahan itu kata terjemahan diperkirakan tidak akan dipahami secara baik oleh penerima BSa. Misalnya dapat dilihat dari contoh berikut.

(12) BSu : 彼女はおにぎりをつくるたびにいつも梅干しを入れます。

Kanojo wa onigiri wo tsukuru tabi ni itsumo umeboshi wo iremasu.

BSa : 'Dia selalu memasukkan umeboshi* setiap membuat nasi kepal'

**Note: Umeboshi adalah sejenis aprikot atau kismis Jepang yang telah dikeringkan.*

Pada kalimat di atas, kata 梅干し (*umeboshi*) diterjemahkan begitu saja, namun dengan menambahkan catatan kaki berupa penjelasan mengenai *umeboshi* tersebut jika disebutkan dalam budaya BSa.

6. Penerjemahan Fonologis

Penerjemah tidak dapat menemukan padanan yang sesuai dalam BSa

sehingga diputuskan untuk membuat kata baru yang diambil dari bunyi kata itu

dalam BSu untuk disesuaikan dengan sistem bunyi (*fonologi*) dalam ejaan BSa.

Hoed (2006:76) mencontohkannya sebagai berikut.

(13) BSa : *Emitent*

BSu : 'Emiten'

Sementara dalam bahasa Jepang dapat dicontohkan sebagai berikut.

(14) BSu : 漢字

Kanji

BSa : 'Kanji'

Pada contoh (13) dan (14) di atas, penerjemah memutuskan untuk membuat kata baru yang diambil dari bunyi kata tersebut dalam BSu, yang kemudian disesuaikan dengan sistem bunyi (*fonologi*) dalam ejaan BSa.

7. Penerjemahan Resmi (Baku)

Ada sejumlah nama, istilah, dan ungkapan yang baku atau resmi dalam BSa sehingga penerjemah langsung menggunakannya sebagai padanan. Umumnya istilah sudah ada dalam undang-undang, glosari di bidang tertentu, atau berupa nama orang, kota, atau wilayah. Beberapa contoh adalah sebagai berikut.

(15) BSu : *Newcastle*

BSa : 'Newcastle'

(16) BSu : *Input*

BSa1 : 'Masukan' (umum)

BSa2 : 'Asupan' (kedokteran)

BSa3 : 'Input' (ekonomi, teknik listrik)

(17) BSu : 李さん

Ri-san

BSa : 'Ri'

Kata-kata pada contoh (15), (16), dan (17) adalah nama tempat, wilayah, atau orang, istilah, dan ungkapan baku atau resmi dalam BSa yang sudah ada dalam glosari bidang tertentu, sehingga penerjemah tidak perlu mencari padanannya kembali.

8. Tidak Diberikan Padanan

Penerjemah tidak dapat menemukan terjemahannya dalam BSa sehingga untuk sementara penerjemah mengutip bahasa aslinya. Umumnya, cara ini dilengkapi dengan catatan kaki. Hoed (2006:78) mencontohkannya sebagai berikut.

(18) BSu : *Some products of XYZ may require you to agree to additional terms through an on-line "click-wrap" license.*

BSa : 'Beberapa produk XYZ dapat mewajibkan anda untuk menyetujui ketentuan-ketentuan tambahan melalui suatu lisensi "on-line click-wrap"

Berikut contohnya dalam bahasa Jepang.

(19) BSu : 彼は人を斬ったあといつも斬奸状を残っていた。
Kare wa hito wo kitta ato itsumo zankanjou wo nokotteita.

BSa : 'Dia selalu meninggalkan "zankanjou" setelah membunuh'

Dalam contoh (18) dan (19) di atas, penerjemah tidak dapat menemukan terjemahan atau padanan yang cocok dalam BSa sehingga penerjemah mengutip bahasa aslinya. Umumnya ada beberapa penerjemahan seperti ini yang dilengkapi dengan catatan kaki.

9. Padanan Budaya

Menerjemahkan dengan memberikan padanan berupa unsur kebudayaan

yang ada dalam BSa. Hoed (2006:78) memberikan contoh sebagai berikut.

(20) BSu : “A” level exam (Inggris)

BSa : Ujian SPMB

Contoh di atas yang sebenarnya adalah nama ujian masuk perguruan tinggi dalam sistem pendidikan di Inggris yang diterjemahkan dengan BSa yang juga adalah nama ujian masuk perguruan tinggi dalam sistem pendidikan di Indonesia. Contoh kedua dari bahasa Jepang sebagai berikut.

(21) BSu : 専門学校

Senmongakkou

BSa : SMK

Contoh di atas adalah nama sekolah khusus kejuruan dalam sistem pendidikan di Jepang yang diterjemahkan dengan BSa yang juga adalah nama sekolah khusus dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Dari contoh (20) dan (21) di atas terlihat bahwa kata dalam BSu dicari “padanan budayanya” yang terdapat dalam BSa. Prosedur ini memang bukan penerjemahan yang akurat, tetapi dapat membantu penerima BSa memahami secara cepat kata atau istilah budaya dalam BSa.

2.2 Gelar Kehormatan (*Keishou*)

Bahasa Jepang menggunakan gelar kehormatan yang disebut dalam bahasa Jepang dengan *keishou* (敬称) ketika menyapa seseorang. *Keishou* ini dapat digunakan kepada pria maupun wanita, dan *keishou* dapat digunakan baik pada nama pertama atau nama keluarga dalam bahasa Jepang.

Morita (1988:397) menyatakan bahwa *keishou* adalah sebuah akhiran

atau sufiks yang diletakkan di belakang nama atau marga yang dapat menunjukkan kesan hormat dan status hubungan keakraban seorang individu dengan individu yang lain.

Ketika memanggil atau menyebut seseorang dengan nama dalam bahasa Jepang, suatu gelar kehormatan atau 敬称 (*keishou*) umumnya akan ditambahkan di belakang nama orang yang dipanggil. Ogawa (1982:320) mengatakan bahwa memanggil nama tanpa menggunakan gelar kehormatan atau 敬称 (*keishou*) yang disebut dengan 呼び捨て (*yobisute*) menunjukkan adanya hubungan keakraban yang dekat, terhadap pasangan, anggota keluarga yang lebih muda, atasan terhadap bawahan (seperti guru kepada murid), dan sahabat dekat. Rekan dalam satu tim olahraga atau teman sekelas yang seumur atau seangkatan dapat dipanggil dengan nama keluarga saja tanpa gelar kehormatan atau 敬称 (*keishou*).

Gelar kehormatan atau *keishou* yang paling umum adalah さん (*san*), くん (*kun*), ちゃん (*chan*), 様 (*sama*), 殿 (*tono/dono*), maupun 先生 (*sensei*). Berikut uraiannya.

1. さん (*san*)

さん (*san*) adalah kependekan dari 様 (*sama*) yang menunjukkan posisi terendah, merupakan gelar kehormatan atau 敬称 (*keishou*) yang digunakan kepada orang yang tidak dikenal, kurang akrab, maupun yang dihormati secara umum (dalam Yokotani, 2009:200-201). Menurut kamus tata bahasa Jepang *Koujien* (広辞苑), さん (*san*) memiliki makna yang sejajar dengan *Mr.* atau *Mrs* dalam bahasa Inggris, atau 'bapak' dan 'ibu' dalam bahasa Indonesia. Umumnya, さん (*san*) digunakan dengan menambahkan akhiran ini

di belakang nama atau nama keluarga orang, misalnya 田沢さん (*Tadokoro-san*). Morita (1988:397-398) menambahkan さん (*san*) adalah jenis *keishou* yang umum, さん (*san*) juga dapat digunakan sebagai sebutan dari pekerjaan atau tempat bisnis seseorang, misalnya 本屋さん (*honya-san*).

2. くん (*kun*)

くん (*kun*) adalah sebutan yang digunakan oleh orang yang seumuran, atau orang lebih tua kepada orang yang lebih muda, sebutan くん (*kun*) umumnya digunakan kepada orang yang telah dianggap sebagai teman (Ide, 2007 dalam Yokotani, 2009:200-201). Menurut kamus tata bahasa Jepang *Koujien* (広辞苑), くん (*kun*) tidak memiliki makna yang sepadan dalam bahasa manapun, くん (*kun*) sepadan dengan memanggil nama orang secara langsung dalam bahasa atau budaya asing, misalnya 'Michael' yang dipanggil menjadi 'Mike', selain itu くん (*kun*) juga dapat digunakan untuk memanggil bawahan dalam dunia kerja tanpa memperhatikan jenis kelamin, misalnya 明子くん (*Akiko-kun*) dan sebagainya.

3. ちゃん (*chan*)

ちゃん (*chan*) adalah sapaan yang digunakan kepada orang yang telah akrab, baik orang seumuran, orang yang lebih tua kepada orang yang lebih muda, maupun kepada kekasih, panggilan ini menunjukkan rasa sayang terhadap orang yang dipanggil (Shougakutoshohenshuu dalam Yokotani, 2009:200-201). Morita (1988:398) menambahkan bahwa ちゃん (*chan*) adalah panggilan yang menunjukkan kedekatan hubungan antara satu individu dengan individu yang lain, baik tua maupun muda. Menurut kamus tata bahasa Jepang *Koujien* (広辞苑), sama halnya dengan くん (*kun*), ちゃん (*chan*) tidak memiliki makna

apapun dalam budaya asing, namun panggilan ちゃん (*chan*) sepadan dengan panggilan julukan dalam budaya asing, misalnya ‘Catherine’ menjadi ‘Cathy’.

Morita (1988:398) menambahkan bahwa jika ちゃん (*chan*) digunakan kepada anak kecil, dan anak kecil tersebut memanggil pembicara lagi dengan menambahkan ちゃん (*chan*), maka ちゃん (*chan*) dapat menunjukkan bahwa kedua orang tersebut saling menyayangi satu sama lain.

4. 様 (*sama*) dan 殿 (*tono/dono*)

様 (*sama*) maupun 殿 (*tono/dono*) merupakan 敬称 (*keishou*) yang digunakan dalam situasi formal, terutama 殿 (*tono/dono*) yang juga digunakan sebagai standar internasional ketika dalam situasi formal, baik dalam surat menyurat, maupun rapat besar (Sakurai, 1992 dalam Yokotani, 2009:200-201).

Menurut kamus tata bahasa Jepang *Koujien* (広辞苑), 様 (*sama*) dan 殿 (*tono/dono*) memiliki makna yang sepadan dengan *Mr.* atau *Mrs.* dalam bahasa

Inggris, atau ‘tuan’ dan ‘nyonya’ dalam bahasa Indonesia, terdapat kesan formal yang kuat dari sufiks 様 (*sama*) dan 殿 (*tono/dono*). Penggunaan 敬称 (*keishou*) 様 (*sama*) dan 殿 (*tono/dono*) sama dengan penggunaan さん (*san*), くん (*kun*), maupun ちゃん (*chan*), yang membuat 様 (*sama*) dan 殿 (*tono/dono*) berbeda adalah situasi dimana 様 (*sama*) dan 殿 (*tono/dono*) harus digunakan, misalnya dalam rapat, atau saat menulis surat formal.

5. 先生 (*sensei*)

先生 (*sensei*) menurut Morita (1988:397) merupakan 敬称 (*keishou*) yang tidak terbatas digunakan ketika memanggil atau menyapa seorang dokter atau guru. 先生 (*sensei*) adalah 敬称 (*keishou*) yang digunakan untuk memanggil atau menyapa seseorang yang ahli dalam bidangnya, baik anggota

parlemen maupun penyanyi. Morita (1988:397) juga menambahkan bahwa 先生 (*sensei*) merupakan gelar kehormatan yang umumnya memiliki kesan hormat yang tinggi dalam budaya Jepang.

2.3 Nomina Persona

Keishou tidak terdapat dalam bahasa Indonesia, namun, terdapat hal yang serupa dengan *keishou* dalam bahasa Indonesia, yaitu nomina persona.

Menurut Kridalaksana (1990:69), nomina persona merupakan sub kategori dari nomina yang kemudian dibedakan menjadi dua jenis, yaitu nomina bernyawa dan nomina tak bernyawa, nomina persona termasuk pada nomina bernyawa.

Kridalaksana (1990:69) mengemukakan bahwa nomina persona memiliki ciri-ciri dapat disubstitusi atau dialihkan dengan 'ia' atau 'mereka', nomina persona juga dapat ditambah dengan partikel 'si' seperti 'si Unyil' atau yang lain. Yang termasuk nomina persona adalah sebagai berikut.

1. Nama orang, seperti Meilan, Byan, Adit, dan sebagainya.
2. Nomina kekerabatan, seperti Kakek, Nenek, Ibu, Bapak, dan sebagainya.
3. Nomina yang menyatakan orang atau yang diperlakukan seperti orang, seperti tuan, nyonya, nona, neng, mas, raksasa, hantu, malaikat dan sebagainya.
4. Nama kelompok manusia, seperti Orang Jepang, Malaysia, Minangkabau, dan sebagainya.
5. Nomina tak bernyawa yang dipersonifikasikan, seperti MPR (nama lembaga.)

Dari kelima nomina persona di atas, penulis hanya akan menyinggung

empat nomina yang berkaitan dengan gelar kehormatan atau 敬称 (*keishou*).

Yang pertama adalah nomina nama orang, yang dapat digunakan dengan cara memanggil langsung nama orang. Yang kedua adalah nomina kekerabatan seperti 'Ibu' dan sebagainya. Ketiga adalah yang menyatakan orang atau yang diperlakukan seperti orang, seperti 'Mas' dan sebagainya. Dan yang terakhir adalah nomina tak bernyawa yang dipersonifikasikan seperti badan lembaga, nama suatu kelompok, dan sebagainya.

Penulis memilih empat jenis dari kelima nomina persona di atas dikarenakan gelar kehormatan atau 敬称 (*keishou*) yang akan diteliti serupa dengan kedua jenis nomina persona dalam bahasa Indonesia yang diuraikan oleh Kridalaksana (1990:69) di atas. Selain itu, hanya empat jenis nomina persona tersebut yang terdapat pada sumber data yang akan diteliti.

2.4 Penelitian Terdahulu

Ada berbagai penelitian mengenai terjemahan, salah satunya adalah "Analisis Kesalahan Terjemahan Dalam Buletin Apa Kabar Terbitan JCC (Jakarta Communication Club)" yang dilakukan oleh Daniel Susanto, mahasiswa dari STBA (Sekolah Tinggi Bahasa Asing) LIA Jakarta yang meneliti mengenai kesalahan mutlak dan jenis kesalahan pada suatu terjemahan. Hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa 1) Kesalahan mutlak terjadi karena keterbatasan pengetahuan bahasa, 2) Jenis kesalahan penghilangan dan penambahan informasi memiliki dampak berbeda, yaitu adanya dampak kecil dan fatal terhadap makna. Dampak kecil tidak terlalu berpengaruh terhadap pesan atau yang dibicarakan penulis BSu, dampak ini biasa terjadi pada frasa

dan kata, sementara dampak fatal dapat merubah makna atau menyimpang pada BSu, dampak ini biasa terjadi pada kalimat dan wacana.

Penelitian kedua adalah “Masalah Salah Ungkapan Simile Jepang ke dalam Bahasa Indonesia (Studi Kasus atas Penerjemahan Salah Ungkapan Simile dengan Kata Keterangan Pembandingan yang terdapat dalam Novel Noruwei No Mori)” yang dilakukan oleh Budi Hartono, mahasiswa dari Universitas Indonesia yang meneliti tentang kesepadanan ungkapan simile dalam novel. Hasil dari penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat 4 faktor penyebab terjadinya terjemahan yang salah yang diakibatkan karena: 1) Tidak memahami citra perumpamaan BSu, 2) Penerjemahan harfiah yang tidak pada tempatnya, 3) Ketidak setaraan bobot informasi, 4) Tidak memperhatikan aspek gramatika.

Penelitian ketiga adalah “Kesalahan Mutlak dan Kegagalan Pragmatik dalam Terjemahan Novel *The Da Vinci Code*” yang dilakukan oleh Christina Buana, mahasiswa dari Universitas Bunda Mulia Jakarta yang meneliti tentang kesalahan mutlak yang dikaitkan dengan kegagalan pragmatik dalam novel. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: 1) Terjemahan *The Da Vinci Code* belum memenuhi salah satu atau semua kriteria penerjemahan yang baik, yaitu ketepatan, kejelasan, dan kewajaran, 2) Kualitas terjemahan *The Da Vinci Code* patut dipertanyakan, 3) Penerjemah kurang menguasai bidang pragmatik dengan baik, sehingga kegagalan pragmatik terjadi.

Perbedaan dengan ketiga penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penulis hanya akan meneliti metode dan teknik penerjemahan serta efek kesepadanan yang terjadi pada *keishou* dalam media film animasi *K-ON! The*

Movie yang belum pernah dilakukan sebelumnya.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai untuk menganalisis sumber data adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk menjelaskan hasil analisis dengan rinci yang didasarkan pada metode telaah pustaka dengan cara mencari dan mengumpulkan data yang berasal dari sumber tertulis. Data dalam penelitian ini akan disajikan dalam bentuk dialog yang diambil dari percakapan yang terdapat di film animasi *K-ON! The Movie*. Kemudian data dianalisis berdasarkan teori-teori yang diuraikan pada Bab II.

3.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah terjemahan film animasi “*K-ON! The Movie*” yang *manga*-nya ditulis oleh Kakifly, sementara versi *Movie* atau film layar lebarnya di sutradarai oleh Yamada Naoko, dan diproduksi oleh Kyoto Animation berupa transkrip *subtitle* dalam bahasa Indonesia.

K-ON! awalnya adalah sebuah *manga* yang menceritakan kehidupan empat siswi SMA, yaitu Yui, Ritsu, Mio, dan Tsumugi. Empat siswi ini merupakan satu-satunya anggota klub musik di SMA Wanita Sakuragaoka yang sudah hampir ditutup dengan band yang bernama 放課後ティータイム (*Houkago tii taimu*) yang secara harfiah berarti *Afterschool Tea Time* atau ‘Teh Sepulang Sekolah’. Meskipun hanya empat orang siswi tersebut yang menjadi

anggota dari klub itu, namun pada dasarnya para siswi ini bukanlah orang-orang yang berpengalaman dalam bidang musik. Keempat siswi tersebut dibimbing oleh Yamanaka Sawako yang merangkap menjadi wali kelas keempat siswi tersebut. Diceritakan bahwa saat keempat siswi tersebut menginjak SMA kelas dua, klub musik SMA Sakuragaoka mendapatkan anggota baru sekaligus karakter tambahan dalam *K-ON!* bernama Azusa Nakano, seorang siswi kelas satu.

K-ON! The Movie menceritakan liburan kelulusan Yui, Tsumugi, Ritsu, dan Mio ke London, sekaligus untuk memikirkan hadiah perpisahan untuk Azusa. Keempat siswi tersebut juga tidak lupa untuk mengajak Azusa untuk ikut pergi ke London. Banyak hal terjadi saat liburan mereka di London, yang pada klimaksnya membawa mereka untuk tampil di sebuah festival kebudayaan Jepang di London. Di akhir cerita, Yui dan teman-temannya berhasil mempersembahkan hadiah untuk Azusa, yakni sebuah lagu yang sukses membuat Azusa terharu.

Menurut Box Office Mojo, sebuah situs yang men-survey keuntungan film *box office* di seluruh dunia, *K-ON! The Movie* sukses meraih keuntungan kotor sebesar 317.287.487 yen dari 137 gedung bioskop saat perilisan perdananya, dan mendapat tambahan penghasilan sebesar 1.639.685.078 yen pada bulan Februari 2012.

Manga K-ON! merupakan *manga* yang berada pada posisi ke 30 *manga* dengan penjualan tertinggi di Jepang pada tanggal 27 April dan 3 Mei 2009 dengan penjualan lebih dari 26.500 kopi. Posisi penjualannya terus meningkat ke posisi 20 dan 19 dengan penjualan lebih dari 136.000 kopi setiap minggu.

K-ON! menjadi *manga* terlaris ke-46 pada awal tahun 2010 dengan penjualan lebih dari 328.000 kopi sampai dengan bulan Mei di Jepang.

Penjualan DVD *anime K-ON!* mencapai 8.000 kopi pada minggu pertama, dan merupakan salah satu *anime* dengan penjualan tertinggi di Jepang pada tahun 2009 berkat penjualan versi *Blu-Ray* dari *K-ON!*. Pada tahun 2010, serial televisi *anime K-ON!* mendapatkan penghargaan dari *Tokyo International Anime Fair* sebagai serial animasi televisi terbaik. *K-ON!* juga memenangkan penghargaan sebagai serial televisi terbaik dari *Animation Kobe Award* di posisi ke-15. Sementara versi *K-ON! The Movie* masuk dalam nominasi *Japan Academy Prize for Animation of the Year* pada tahun 2012.

Penulis memilih film “*K-ON! The Movie*” selain dikarenakan *K-ON!* yang sudah cukup mendunia dengan beberapa penghargaan yang diperolehnya di Jepang, dalam film ini terdapat data yang penulis butuhkan. Terutama data penerjemahan dari KANINDO dimana penerjemah melakukan metode dan teknik penerjemahan terhadap gelar kehormatan Jepang atau *keishou* yang digunakan untuk menyapa beberapa karakter di film ini.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Mencari transkrip *subtitle* bahasa Jepang dan film animasi “*K-ON! The Movie*” yang telah di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh KANINDO dari internet.
2. Melakukan penggabungan transkrip *subtitle* bahasa Jepang ke dalam film

tersebut menggunakan *software*.

3. Melihat film animasi “*K-ON! The Movie*” dan membaca transkrip *subtitle* hasil terjemahan *anime* tersebut untuk mencari beberapa gelar kehormatan atau 敬称 (*keishou*) yang diterjemahkan oleh penerjemah.
4. Mencatat beberapa terjemahan gelar kehormatan atau 敬称 (*keishou*) yang terdapat metode penerjemahan dan teknik penerjemahan.

3.4 Teknik Analisis Data

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan oleh peneliti setelah data terkumpul, antara lain.

1. Menganalisis terjemahan *keishou* yang telah dicatat.
2. Mengklasifikasikan terjemahan *keishou* yang telah dianalisis ke dalam kategori metode penerjemahan, teknik penerjemahan, dan efek kesepadanan.
3. Menafsirkan secara deskriptif data yang telah diklasifikasikan dengan mengambil beberapa data yang mewakili masing-masing kategori.
4. Menyimpulkan hasil analisis data.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan

Data yang diteliti adalah terjemahan 敬称 (*keishou*) atau gelar kehormatan Jepang yang terdapat dalam film *K-ON! The Movie*. Ditemukan sejumlah 19 data *keishou* yang dilihat dari segi metode penerjemahan, teknik penerjemahan, dan efek kesepadanan. Data akan dianalisis berdasarkan metode penerjemahan menurut Hervey dan Higgins (dalam Hoed, 2006:59), teknik penerjemahan yang dijelaskan oleh Hoed (2006:72), dan efek kesepadanan menurut strategi penerjemahan milik Newmark (1988:82-84).

Berikut adalah temuan data yang diperoleh penulis setelah melakukan pengumpulan dan analisis data mengenai metode penerjemahan, teknik penerjemahan, dan efek kesepadanan yang terdapat pada film *K-ON! The Movie* yang kemudian dijelaskan dalam tabel.

4.1.1 Metode Penerjemahan

Data terjemahan *keishou* dari segi metode penerjemahan dibagi atas 2 metode yaitu, metode eksotis dan metode adaptasi. Adapun jumlah data terjemahan *keishou* tiap metode dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Jumlah Data Terjemahan *Keishou* yang Merujuk dalam Metode & Teknik Penerjemahan dalam Film K-ON! The Movie

No	Metode Penerjemahan Eksotis & Teknik Penerjemahan Fonologis	
	BSu	BSa
1	りっちゃん (<i>Ricchan</i>)	Ricchan
2	あずにゃん (<i>Azunyan</i>)	Azunyan

Lanjutan Tabel 4.1 Jumlah Data Terjemahan *Keishou* yang Merujuk dalam Metode & Teknik Penerjemahan dalam Film *K-ON! The Movie*

No	Metode Penerjemahan Adaptasi & Teknik Penerjemahan Padanan Budaya	
	Bsu	BSa
1	さわちゃん (<i>Sawa-chan</i>)	Mbak Sawa
2	秋山さん (<i>Akiyama-san</i>)	Neng Akiyama
3	さわ子先生 (<i>Sawako-sensei</i>)	Ibu Sawako
4	平沢さん (<i>Hirasawa-san</i>)	Neng Hirasawa
5	琴吹さん (<i>Kotobuki-san</i>)	Nyonya Kotobuki
6	川上さん (<i>Kawakami-san</i>)	Mbak Kawakami
7	山中先生 (<i>Yamanaka-sensei</i>)	Ibu Yamanaka

Berdasarkan tabel 4.1 dapat terlihat bahwa 敬称 (*keishou*) yang termasuk dalam metode penerjemahan eksotis ada 2 data, yaitu ‘Ricchan’ dan ‘Azunyan’. Sedangkan sapaan yang termasuk dalam metode penerjemahan adaptasi ada 7 data, yaitu ‘Mbak Sawa’, ‘Neng Akiyama’, ‘Ibu Sawako’, ‘Neng Hirasawa’, ‘Nyonya Kotobuki’, ‘Mbak Kawakami’, dan ‘Ibu Yamanaka’.

4.1.2 Teknik Penerjemahan

Teknik penerjemahan yang dilakukan penerjemah dalam menerjemahkan *keishou* atau gelar kehormatan Jepang yang terdapat dalam film *K-ON! The Movie* yang telah ditemukan adalah teknik penerjemahan padanan budaya dan teknik penerjemahan fonologis. Dalam hasil terjemahan film *K-ON! The Movie* ditemukan beberapa data terjemahan *keishou* yang termasuk dalam teknik penerjemahan padanan budaya seperti yang terlihat pada tabel 4.1.

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa *keishou* yang termasuk dalam teknik penerjemahan padanan budaya ada 7 data, yaitu ‘Mbak Sawa’, ‘Neng Akiyama’, ‘Ibu Sawako’, ‘Neng Hirasawa’, ‘Nyonya Kotobuki’,

‘Mbak Kawakami’, dan ‘Ibu Yamanaka’

Teknik penerjemahan kedua adalah teknik penerjemahan fonologis.

Dalam hasil terjemahan film *K-ON! The Movie* ditemukan beberapa terjemahan

keishou yang termasuk dalam teknik penerjemahan fonologis yang dapat dilihat

dalam tabel 4.1. Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat diketahui terdapat 2 data

keishou yang termasuk dalam teknik penerjemahan fonologis, yaitu ‘Ricchan’

dan ‘Azunyan’.

4.1.3 Efek Kesepadanan

Berdasarkan keseluruhan data, efek kesepadanan yang terjadi dibagi

menjadi 1 efek kesepadanan, yaitu efek kesepadanan kultural. Jumlah data

terjemahan *keishou* yang memiliki efek kesepadanan dapat dilihat dalam tabel

4.2 berikut.

Tabel 4.2 Jumlah Data *Keishou* yang Memiliki Efek Kesepadanan Kultural dalam Film K-ON! The Movie

Efek Kesepadanan Kultural		
No	Bsu	BSa
1	さわちゃん (<i>Sawa-chan</i>)	Mbak Sawa
2	秋山さん (<i>Akiyama-san</i>)	Neng Akiyama
3	さわ子先生 (<i>Sawako-sensei</i>)	Ibu Sawako
4	平沢さん (<i>Hirasawa-san</i>)	Neng Hirasawa
5	琴吹さん (<i>Kotobuki-san</i>)	Nyonya Kotobuki
6	川土さん (<i>Kawakami-san</i>)	Mbak Kawakami
7	山中先生 (<i>Yamanaka-sensei</i>)	Ibu Yamanaka

Data yang termasuk dalam efek kesepadanan kultural ada 7 data, yaitu

さわちゃん (*Sawa-chan*) yang diterjemahkan menjadi ‘Mbak Sawa’, 秋山さ

ん (*Akiyama-san*) yang diterjemahkan menjadi ‘Neng Akiyama’, さわ子先生

(*Sawako-sensei*) yang diterjemahkan menjadi ‘Ibu Sawako’, 平沢さん

(*Hirasawa-san*) yang diterjemahkan menjadi ‘Neng Hirasawa’, 琴吹さん

(*Kotobuki-san*) yang diterjemahkan menjadi ‘Nyonya Kotobuki’, 川上さん

(*Kawakami-san*) yang diterjemahkan menjadi ‘Mbak Kawakami’, dan 山中先生

(*Yamanaka-sensei*) yang diterjemahkan menjadi ‘Ibu Yamanaka’.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan seluruh data yang terdapat dalam tabel 4.1 sampai dengan tabel 4.5, penulis akan mengklasifikasikan data terjemahan *keishou* yang telah ditemukan menjadi dua, yaitu metode dan teknik penerjemahan, dan efek kesepadanan. Adapun analisis data dapat dijelaskan dalam uraian berikut.

4.2.1 Metode Penerjemahan

Penulis terlebih dahulu melakukan proses *scanning* dan menempatkan posisi sebagai pembaca BSa ketika melakukan penelitian metode penerjemahan, kemudian mencatat beberapa data yang terdapat metode penerjemahan. Dalam penelitian ini, penulis menemukan dua jenis metode penerjemahan yang dilakukan oleh penerjemah, yaitu metode penerjemahan eksotis dan metode penerjemahan adaptasi.

4.2.1.1 Metode Penerjemahan Eksotis

Metode penerjemahan eksotis dapat diketahui setelah melakukan proses *scanning*. Dari proses ini, dapat diketahui mana saja 敬称 (*keishou*) yang tetap dipertahankan oleh penerjemah ketika diterjemahkan dalam BSa. Setelah penulis melakukan analisis terjemahan yang ada pada film *K-ON! The Movie*, hanya ditemukan dua 敬称 (*keishou*) yang tetap dipertahankan oleh

penerjemah ketika diterjemahkan dalam BSa. 敬称 (*keishou*) tersebut antara lain adalah りっちゃん (*Ricchan*) dan あずにゃん (*Azunyan*). Adapun pembahasannya adalah sebagai berikut:

Data 1



Gambar 4.1 Percakapan Yui saat memanggil Ritsu 0:15:48.46

BSu: うーん。。。 りっちゃん

Uun... Ricchan

BSa: Ricchan

Profil:

りっちゃん (*Ricchan*) adalah sapaan seorang gadis bernama asli Ritsu, ketua klub musik SMA Sakuragaoka sekaligus *drummer* dalam band. Sapaan ini digunakan oleh Yui, teman akrabnya di sekolah dan klub musik setiap kali Yui memanggil Ritsu.

Data 2



Gambar 4.2 Yui saat memanggil Azusa 0:04:05.23

BSu: あずにゃんッ!

Azunyan!

BSa: Azunyan

Profil:

あずにゃん (*Azunyan*) merupakan sapaan seorang gadis bernama asli Azusa yang juga termasuk anggota klub musik SMA Sakuragaoka sekaligus *guitarist* dalam band. Sapaan ini juga digunakan oleh Yui yang merupakan seniornya setiap kali memanggil Azusa.

Pembahasan:

Kedua sapaan tersebut termasuk dalam metode eksotis, karena penerjemah sengaja membiarkan sapaan りっちゃん (*Ricchan*) dan あずにゃん (*Azunyan*) begitu saja ketika diterjemahkan ke dalam BSa. Metode ini merupakan metode yang dapat memberikan efek dimana pembaca dapat langsung merasakan budaya asing dalam terjemahan. Dengan dibiarkannya sapaan りっちゃん (*Ricchan*) dan あずにゃん (*Azunyan*) dalam BSa, maka pembaca dapat mengetahui dan merasakan secara langsung panggilan khas budaya Jepang yang hanya terdapat pada budaya Jepang dalam hasil terjemahan BSa.

4.2.1.2 Metode Penerjemahan Adaptasi

Metode penerjemahan adaptasi dapat diketahui dengan melihat mana saja 敬称 (*keishou*) yang dialihkan oleh penerjemah ke dalam budaya BSa ketika diterjemahkan ke dalam BSa. Setelah penulis melakukan analisis, terdapat 7 data yang termasuk dalam metode penerjemahan adaptasi. Ke-7 data tersebut adalah さわちゃん (*Sawa-chan*) yang diterjemahkan menjadi 'Mbak

Sawa', 秋山さん (*Akiyama-san*) yang diterjemahkan menjadi 'Neng Akiyama',

さわ子先生 (*Sawako-sensei*) yang diterjemahkan menjadi 'Ibu Sawako', 平沢

さん (*Hirasawa-san*) yang diterjemahkan menjadi 'Neng Hirasawa', 琴吹さん

(*Kotobuki-san*) yang diterjemahkan menjadi 'Nyonya Kotobuki', 川上さん

(*Kawakami-san*) yang diterjemahkan dalam menjadi 'Mbak Kawakami', dan 山

中先生 (*Yamanaka-sensei*) yang diterjemahkan menjadi 'Ibu Yamanaka'. Dari

keseluruhan data tersebut akan diambil 1 data yang mewakili metode

penerjemahan adaptasi dan sisanya akan dijelaskan pada lampiran, data tersebut

adalah 敬称 (*keishou*) atau gelar kehormatan Jepang さん (*san*) yang terdapat

dalam sapaan 川上さん (*Kawakami-san*). Adapun pembahasannya adalah

sebagai berikut.

Data 3



Gambar 4.3 Ritsu dihubungi oleh Kawakami 1:09:31.68

BSu: あれ? 川上さんからだ

Are? Kawakami-san kara da

BSa: Ini dari Mbak Kawakami

Profil:

Sapaan 川上さん (*Kawakami-san*) digunakan oleh seluruh anggota klub

musik ketika menyapa karakter bernama Kawakami. Kawakami adalah pemilik *LIVE House*, sekaligus seorang mantan anggota klub musik SMA Sakuragaoka yang satu grup *band* bersama Yamanaka Sawako, pembimbing klub musik Yui dan teman-temannya. Yui dan teman-temannya mengenal Kawakami ketika klub musik SMA Sakuragaoka pentas di *LIVE House* milik Kawakami. Dalam film ini, Yui dan teman-temannya memanggil Kawakami dengan membubuhkan *さん (san)*, ini disebabkan karena Kawakami jarang berinteraksi dengan Yui dan teman-temannya, hal ini dapat diketahui dari beberapa adegan dalam film ini dimana Kawakami hanya sesekali berinteraksi dengan Yui dan teman-temannya.

Pembahasan:

Penerjemahan *keishou* *さん (san)* dengan sapaan ‘Mbak’ merupakan hasil dari metode adaptasi, dimana penerjemah menggantikan unsur budaya pada BSu yaitu *さん (san)* dengan kata ‘Mbak’ yang juga merupakan unsur budaya dalam bahasa Indonesia (BSa).

Data 4



Gambar 4.4 Ritsu, Yui, dan Mugi ketika memparodikan adegan wawancara 0:37:23.84

BSu: どーなんすかあッ琴吹さん！

Dou nansukaa Kotobuki-san!

BSa: Bagaimana, Nyonya Kotobuki?!

Profil:

Sapaan 琴吹さん (*Kotobuki-san*) digunakan oleh Ritsu dan Yui ketika mewawancarai Mugi yang memiliki nama lengkap Kotobuki Tsumugi disaat ketiganya memparodi-kan adegan seorang artis yang diduga memiliki kasus perselingkuhan dan sedang ditanya kebenarannya oleh pihak media. さん (*san*) di sini digunakan untuk menyapa seorang artis yang diperankan oleh Tsumugi yang umumnya dihormati.

Pembahasan

Penerjemahan 敬称 (*keishou*) atau gelar kehormatan Jepang さん (*san*) dengan sapaan 'Nyonya' merupakan hasil dari metode adaptasi, dimana penerjemah menggantikan unsur budaya pada BSu yaitu さん (*san*) dengan kata 'Nyonya' yang juga merupakan unsur budaya dalam bahasa Indonesia (BSa).

4.2.2 Teknik Penerjemahan

Teknik penerjemahan merupakan langkah praktis dalam memecahkan permasalahan dalam kegiatan penerjemahan. Dalam penelitian ini, penulis menemukan dua jenis teknik penerjemahan, yaitu teknik penerjemahan padanan budaya dan teknik penerjemahan fonologis.

4.2.2.1 Teknik Penerjemahan Padanan Budaya

Teknik penerjemahan padanan budaya dapat dinilai dengan melihat

mana saja hasil terjemahan *keishou* yang kemudian diganti unsur budayanya dengan budaya BSa ketika diterjemahkan ke dalam BSa. Akan diambil satu buah data untuk mewakili teknik penerjemahan padanan budaya, yaitu sapaan bahasa Jepang 秋山さん (*Akiyama-san*) yang diterjemahkan menjadi 'Neng Akiyama' ke dalam bahasa Indonesia. Adapun pembahasannya adalah sebagai berikut.

Data 5



Gambar 4.5 Ritsu saat menggoda Mio 0:14:55.99

BSu: 秋山さんの手冷たくて凍っちゃった
Akiyama-san no te tsumetakute koochatta

BSa: Tangannya Neng Akiyama dingin sekali sampai aku jadi beku

Profil:

Sapaan ini digunakan oleh Ritsu kepada salah satu tokoh di film ini yang bernama Akiyama Mio ketika Ritsu menggoda Mio sesampainya di sekolah.

Akiyama Mio adalah *bassist* di klub musik SMA Sakuragaoka, tokoh yang terlihat paling dewasa dan pintar di film ini. Namun karena sifat Mio sedikit pemalu, dia sering digoda teman-temannya di sekolah, terutama Ritsu, ketua klub musik SMA Sakuragaoka.

Pembahasan:

Penggantian *keishou* さん (*san*) dalam sapaan 秋山 さん (*Akiyama-san*) dengan ‘Neng’ ketika diterjemahkan ke dalam BSA merupakan bukti dari pengaplikasian teknik penerjemahan padanan budaya. *Keishou* さん (*san*) merupakan akhiran yang digunakan untuk menyapa seseorang dalam budaya Jepang, sementara nomina persona ‘Neng’ merupakan sebuah nomina yang digunakan untuk menyapa seseorang dalam budaya Indonesia. Dengan penggantian unsur budaya ini, dapat membantu pembaca memahami dengan cepat kata atau istilah budaya dalam bahasa sasaran.

4.2.2.2 Teknik Penerjemahan Fonologis

Teknik penerjemahan fonologis dapat dinilai dengan melihat mana saja hasil terjemahan *keishou* yang kemudian diambil dari bunyi *keishou* yang diucapkan kemudian diterjemahkan sesuai dengan sistem bunyi atau fonologi dan ejaan dalam BSA. Terdapat 2 data yang termasuk dalam teknik penerjemahan fonologis. Adapun pembahasannya adalah sebagai berikut:

Data 6



Gambar 4.6 Yui saat minta pendapat Ritsu 0:16:03.44

BSu: だって！りっちゃん

Datte! Ricchan

BSa: Tuh, Ricchan?

Profil:

りっちゃん (*Ricchan*) adalah sapaan seorang gadis bernama asli Ritsu, ketua klub musik SMA Sakuragaoka sekaligus *drummer* dalam band.

Sapaan ini digunakan oleh Yui, teman akrabnya di sekolah dan klub musik setiap kali Yui memanggil Ritsu. Adegan di atas adalah saat dimana Yui ingin agar klub musik juga pergi melakukan liburan kelulusan, sama seperti yang dilakukan klub lain dengan meminta pendapat Ritsu.

Data 7



Gambar 4.7 Yui saat mengajak Azusa untuk bersulang 0:09:08.97

BSu: ほれ あずにゃんも

Hore Azunyan mo

BSa: Azunyan juga

Profil:

あずにゃん (*Azunyan*) merupakan sapaan seorang gadis bernama asli Azusa yang juga termasuk anggota klub musik SMA Sakuragaoka sekaligus

guitarist dalam band. Sapaan ini juga digunakan oleh Yui yang merupakan seniornya setiap kali memanggil Azusa. Adegan di atas ketika Yui mengajak Azusa untuk bersulang saat ke lima anggota klub musik sedang beristirahat.

Pembahasan

Kedua *keishou* di atas yaitu りっちゃん (*Ricchan*) dan あずにゃん (*Azunyan*) diterjemahkan dengan mengambil dari bunyi yang diterima oleh penerjemah yang kemudian dialihkan sesuai dengan sistem bunyi dan ejaan dalam bahasa Indonesia (BSa) menjadi ‘Ricchan’ dan ‘Azunyan’.

4.2.3 Efek Kesepadanan

Efek kesepadanan merupakan hasil terjemahan yang memberi pengaruh sama dengan pembaca asli. Efek kesepadanan dapat diteliti dengan melakukan *scanning* dan dapat ditentukan berdasarkan strategi penerjemahan yang dikemukakan oleh Newmark (1988:82-84) yang terjadi dalam sumber data yang diteliti. Penulis menemukan satu jenis efek kesepadanan dalam film *K-ON! The Movie*, yaitu efek kesepadanan kultural. Berikut pembahasannya.

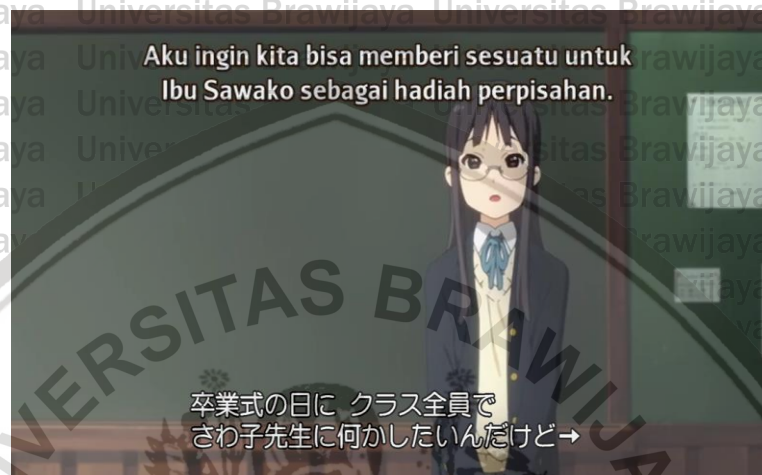
4.2.3.1 Efek Kesepadanan Kultural

Efek kesepadanan kultural dapat dinilai dengan melihat apakah penerjemah mengganti hal atau pernyataan budaya dalam BSu menjadi hal atau pernyataan budaya dalam BSa. Perpadanan ini memiliki kelebihan tersendiri, yaitu memberikan pembaca sebuah konsep yang dapat pembaca kenali dalam budaya pembaca.

Berdasarkan tabel 4.2, terdapat sebanyak 7 data yang memiliki efek kesepadanan kultural. Dari data tersebut akan diambil 1 data yang mewakili

efek kesepadanan kultural dan sisanya akan dijelaskan pada lampiran. Berikut pembahasannya.

Data 8



Gambar 4.8 Seorang murid menyarankan hadiah perpisahan untuk Sawako 0:16:22.54

BSu: 卒業式の日にクラス全員で さわ子先生に何かしたいんだけど
Sotsugyou shiki no hi ni kurasu zenin de Sawako-sensei ni nanika shitain dakedo

BSa: Aku ingin kita bisa memberi sesuatu untuk Ibu Sawako sebagai hadiah perpisahan

Profil:

Sapaan ini digunakan oleh seluruh murid kelas 3 SMA Sakuragaoka kepada wali kelas mereka yang bernama Yamanaka Sawako yang juga merupakan guru pembimbing klub musik. Yamanaka Sawako sangat dihormati selain karena statusnya sebagai guru di SMA Sakuragaoka, Sawako juga orang yang menyayangi murid-muridnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya adegan dalam film ini, dimana Sawako sampai datang ke London untuk menemui Yui dan teman-temannya yang merupakan anggota klub musik

SMA Sakuragaoka dan telah mempersiapkan kostum untuk mereka untuk digunakan ketika pentas dalam *event* pesta budaya Jepang di London. Sawako juga dihormati oleh murid-muridnya yang lain. Hal ini dibuktikan dalam adegan dimana salah satu muridnya bernama Fuuko yang mengusulkan hadiah perpisahan untuk Sawako kepada teman-teman satu kelasnya sebagai tanda terimakasih kepada Sawako atas segala jasanya menjadi wali murid kelas 3 selama ini.

Pembahasan:

先生 (*sensei*) merupakan *keishou* yang tidak terbatas hanya digunakan ketika memanggil atau menyapa seorang dokter atau guru saja. 先生 (*sensei*) adalah *keishou* yang digunakan untuk memanggil atau menyapa seseorang yang ahli dalam bidangnya, baik anggota parlemen maupun penyanyi. 先生 (*sensei*) merupakan gelar kehormatan yang umumnya memiliki kesan hormat yang tinggi dalam budaya Jepang.

Penerjemah menerjemahkan 先生 (*sensei*) dengan nomina persona ‘Ibu’ dalam bahasa Indonesia. Menurut KBBI, ‘Ibu’ adalah panggilan yang digunakan kepada perempuan yang telah melahirkan kita. Namun pada kenyataan budaya Indonesia, ibu tidak hanya digunakan untuk memanggil perempuan yang telah melahirkan kita, namun merupakan panggilan yang digunakan kepada perempuan yang dihormati, entah itu lebih tua maupun lebih muda usianya. Ketika memanggil guru perempuan-pun, digunakan sapaan ‘Ibu’ dalam budaya Indonesia

Penerjemahan *keishou* 先生 (*sensei*) dalam sapaan さわ子先生 (*Sawako-sensei*) menjadi ‘Ibu’ dalam BSa memiliki efek kesepadanan kultural,

dimana penerjemah mengganti kata bermuatan budaya dalam BSu yaitu 先生 (sensei) menjadi kata bermuatan budaya dalam BSa, yaitu 'Ibu' yang dapat langsung dikenali oleh pembaca.

Berdasarkan penjelasan di atas terlihat bahwa nomina persona 'Ibu' yang dipilih oleh penerjemah dalam menerjemahkan 先生 (sensei) dalam さわ子先生 (Sawako-sensei) memiliki efek kesepadanan yang dapat dikenali oleh pembaca BSa, dimana dalam BSu gelar kehormatan 先生 (sensei) merupakan gelar kehormatan yang umumnya memiliki kesan hormat yang tinggi dalam budaya Jepang, sementara 'Ibu' dalam BSa merupakan panggilan yang umumnya digunakan kepada perempuan yang dihormati di Indonesia.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah penulis lakukan setelah mencermati film *K-ON! The Movie* yang disutradarai oleh Yamada Naoko, dapat disimpulkan metode dan teknik terjemahan serta bagaimana efek kesepadanan yang telah dilakukan oleh penerjemah pada *keishou* dalam film ini :

- 1) Metode Eksotis sebanyak 2 data.
- 2) Metode Adaptasi sebanyak 7 data.
- 3) Teknik Penerjemahan Padanan Budaya sebanyak 7 data.
- 4) Teknik Penerjemahan Fonologis sebanyak 2 data
- 5) Terjemahan yang terdapat Efek Kesepadanan sebanyak 7 data.

Metode yang pertama adalah metode eksotis, yang ditandai dengan dibiarkannya kata atau kalimat dari bahasa sumber (BSu) ketika diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran (BSa) oleh penerjemah. Dalam film ini terdapat 2 data *keishou* yang dibiarkan begitu saja ketika diterjemahkan dalam bahasa sumber, diantaranya adalah *Azunyan* (1) dan *Ricchan* (1).

Metode yang kedua adalah metode adaptasi, yang ditandai dengan penggantian unsur budaya yang terdapat dalam bahasa sumber (BSu) ketika diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran (BSa) oleh penerjemah. Terdapat 7 data yang mencerminkan metode penerjemahan adaptasi, diantaranya adalah yang diterjemahkan menjadi Ibu (2), Neng (2), Mbak (2), dan Nyonya (1).

Terdapat 7 data *keishou* yang terindikasi teknik penerjemahan padanan

budaya. Teknik ini ditandai dengan digantikannya unsur budaya yang terdapat pada B_{Su} dengan unsur budaya yang terdapat pada B_{Sa}. Diantaranya adalah yang diterjemahkan menjadi Ibu (2), Neng (2), Mbak (2), dan Nyonya (1).

Terdapat 2 data *keishou* yang terdeteksi teknik penerjemahan fonologis.

Teknik ini ditandai dengan dibuatkan kata atau istilah baru yang diambil dari bunyi kata yang diterima oleh penerjemah dalam B_{Su} yang kemudian disesuaikan dengan sistem bunyi dan ejaan B_{Sa}. Diantaranya adalah yang diterjemahkan menjadi Ricchan (1) dan Azunyan (1).

Terdapat 7 data yang memiliki efek kesepadanan terjemahan. Efek kesepadanan dapat diketahui dengan adanya kesepadanan fungsional yang terdapat pada masing-masing budaya. Kata atau istilah budaya tertentu pada bahasa sumber (B_{Su}) memiliki fungsi tertentu yang apabila diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran (B_{Sa}). Dengan menggantinya dengan budaya B_{Sa} maupun menggantinya dengan istilah yang bebas muatan budaya, maka kata tersebut dapat dikenali dengan mudah oleh pembaca B_{Sa}. Diantaranya adalah kesepadanan kultural (7).

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran dari penulis yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya :

1. Penelitian ini masih belum sempurna, ada baiknya jika penelitian selanjutnya meneliti bagaimana keefektifan strategi penerjemahan yang dikemukakan oleh Newmark (1988:82-84) dalam penerjemahan.
2. Penulis menyarankan untuk dilakukan penelitian mengenai bagaimana

penerjemahan dapat dikatakan salah.

3. Penulis menyarankan untuk dilakukan penelitian mengenai dampak penerjemahan sulih suara atau *dubbing* dalam sebuah film dalam kehidupan nyata.



DAFTAR PUSTAKA

- Catford, John Cunnison. 1965. *A Linguistic Theory of Translation*. Oxford: Oxford University Press
- Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta
- Hervey, S. and I. Higgins. 1992. *Thinking Translation*. New York: Routledge
- Higashino, Yumi (2001). *Cultural equivalence: its effectiveness and complications Has "white gloves" achieved the equivalent effect of "shiro tabi"?*. Melbourne: Monash University.
- Hoed, B. H. 2006. *Penerjemahan dan Kebudayaan*. Pustaka Jaya
- Izuru, Shinmura (出 新村). 2008, 2011. *Koujien* (広辞苑). Iwanami Shoten, dari Kamus Elektronik Casio Ex-Word Dataplus 6 XD-D4850
- Machali, Rochayah dan Indradya SP (Eds). 2009. *Pedoman Bagi Penerjemah*. Kaifa
- Morita, Yoshiyuki. 1988. *Nihongo Kyouiku Handbook* (日本語教育ハンドブック). Tokyo: Konbunsha
- Müllerová, M. Shiflett (2012). *Functional Equivalence and It's Role in Legal Translation*. Slovakia: Prešov University.
- Newmark, Peter. 1988. *A Textbook of Translation*. Prentice Hall International vUIO Ltd
- Nida, A. Eugene and Taber R. Charles. 1982. *The Theory and Practice of Translation*. E.J. Brill Eiden
- Kridalaksana, Harimurti. 1990. *Kelas Kata Dalam Bahasa Indonesia*. Gramedia

Yokotani, Kenji (2009). *Itsudatsu shita Koshou no Teigi* (「逸脱した」呼称の定義). Tohoku: Tohoku University.

Website

Universitas Tohoku. 2013. *Tohoku Daigaku Daigakuin Kyouiku Gakukenkyuuka Kenkyuunenpou* (東北大学大学院教育学研究科研究年報), http://www.sed.tohoku.ac.jp/library/nenpo/contents/index_all.html (Diakses 13 Desember 2013)



CURRICULUM VITAE

Nama : Ayyadana Akbar
NIM : 0911120011
Program Studi : S1 Sastra Jepang
Tempat dan Tanggal Lahir : Tulungagung, 24 Juli 1991
Alamat Asal : Desa Plandaan, Kec.Kedungwaru,
 Kab. Tulungagung, Jawa Timur
Nomor Ponsel : 08563247834
Alamat Email : ayyadana.akbar@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK Al Azhaar Tulungagung (1995-1997)
 SD Al Azhaar Tulungagung (1997-2003)
 SMP Negeri 2 Tulungagung (2003-2006)
 SMA Negeri 1 Kauman (2006-2009)
 Universitas Brawijaya Malang (2009-2014)
Riwayat JLPT : Tahun 2010 lulus N4
 Tahun 2011 lulus N3
 Tahun 2012 mengikuti N2
TOEIC : Score 675

Pengalaman Organisasi:

- Sie Cosplay ISSHONI TANOSHIMIMASHOU 5 Sastra Jepang Universitas Brawijaya tahun 2009
- Sie Cosplay ISSHONI TANOSHIMIMASHOU 6 Sastra Jepang Universitas Brawijaya tahun 2010
- Sie PDD JIKOSHOKAI (Penerimaan MABA Sastra Jepang 2011) Sastra Jepang Universitas Brawijaya

Lampiran 2: Berita Acara Bimbingan Skripsi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

- 1. Nama : Ayyadana Akbar
- 2. NIM : 0911120011
- 3. Program Studi : Sastra Jepang
- 4. Topik Skripsi : Penerjemahan
- 5. Judul Skripsi : Penerjemahan *Keishou* pada Hasil Terjemahan Anime *K-ON! The Movie* dari KANINDO Fansub Indonesia
- 6. Tanggal Mengajukan : 06 Maret 2013
- 7. Tanggal Selesai Revisi : 2014
- 8. Nama Pembimbing : I. Nadya Inda Syartanti, M.Si
II. Dewi Puspitasari, M.Hum
- 9. Keterangan Konsultasi *)

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf Pembimbing	
				I	II
1	6-Mar-13	Pengajuan Judul	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
2	27-Agu-13	Pengajuan Bab 1,2,3	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
3	5-Sept-13	Revisi Bab 1,2,3	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
4	28-Okt-13	Revisi Bab 1,2,3	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
5	20-Nov-13	Revisi Bab 1,2,3	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
6	20-Dec-13	Bimbingan & Acc Sempro	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
7	6-Jan-14	Seminar Proposal.	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
8	15-Jan-14	Revisi Sempro	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
9	17-Jan-14	Bimbingan Bab 1,2,3,4,5	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
10	24-Jan-14	Revisi Bab 1,2,3,4,5	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
11	14-Feb-14	Revisi Bab 1,2,3,4,5	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
12	27-Feb-14	Bimbingan Bab 1,2,3,4,5	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
13	10-Mar-14	Revisi Bab 4	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		

Lampiran 2: Berita Acara Bimbingan Skripsi

14	24-Mar-14	Bimbingan Bab 1,2,3,4,5	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
15	7-Apr-14	Revisi Bab 1,2,3,4,5	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
16	10-Apr-14	Revisi Bab 4 & 5	2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
17	17-Apr-14	Acc Seminar Hasil	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si		
18	18-Apr-14	Acc Seminar Hasil	2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
19	9-Mei-14	Seminar Hasil	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
20	11-Jun-14	Revisi	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si		
21	18-Jun-14	Acc Ujian Skripsi	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si		
22	27-Jun-14	Acc Ujian Skripsi	2. Dewi Puspitasari, M.Hum		
23	24-Jul-14	Ujian Skripsi	1. Nadya Inda Syartanti, M.Si 2. Dewi Puspitasari, M.Hum		

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

Dosen Pembimbing I

Nadya Inda Syartanti, M.Si
NIP. 19790509 200801 2 015

Malang, 7 Agustus 2014

Dosen Pembimbing II

Dewi Puspitasari, M.Hum
NIK. 860131 121 2 0339

Mengetahui,
Ketua Program Bahasa dan Sastra

Ismatul Khasanah, M.Pd., M.Ed, Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001

Lampiran 3: Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Eksotis & Teknik Penerjemahan Fonologis

**JUMLAH TEMUAN DATA METODE PENERJEMAHAN EKSOTIS & TEKNIK
PENERJEMAHAN FONOLOGIS**

No	Data	Waktu	Dialog	Jum
1.	りっちゃん <i>Ricchan</i>	0:04:41.99	BSu : りっちゃんのかせに <i>Ricchan no kuse ni</i> BSa : Tuh 'kan yang salah itu Ricchan!	23
		0:08:40.50	BSu : ねえ、りっちゃん? <i>Nee, Ricchan?</i> BSa : Ya, Ricchan?	
		0:14:47.60	BSu : りっちゃん! 濡! <i>Ricchan! Mio!</i> BSa : Ricchan! Mio!	
		0:15:48.46	BSu : うう・・・りっちゃん・・・ <i>Uuu.. Ricchan</i> BSa : Ricchan	
		0:16:03.44	BSu : だって! りっちゃん <i>Datte! Ricchan</i> BSa : Tuh, Ricchan!	
		0:20:35.40	BSu : りっちゃん <i>Ricchan</i> BSa : Ricchan	
		0:20:46.60	BSu : りっちゃん <i>Ricchan</i> BSa : Ricchan	
		0:35:11.08	BSu : りっちゃん! りっちゃん! おはよう! <i>Ricchan! Ricchan! Ohayou!</i> BSa : Ricchan! Ricchan! Selamat pagi!	
		0:36:00.31	BSu : 何だ りっちゃんもだ! <i>Nanda Ricchan mo da!</i> BSa : Ternyata Ricchan juga.	
		0:44:39.86	BSu : ちょっとりっちゃん聞いてきて <i>Chotto Ricchan kite kite</i> BSa : Coba Ricchan tanyakan	
		0:51:32.42	BSu : りっちゃん もうひと押し <i>Ricchan mou hito oshi</i>	

Lampiran 3: Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Eksotis & Teknik Penerjemahan Fonologis

		BSa : Ricchan, coba sekali lagi.
0:51:45.70	BSu : りっちゃんまだこっち見てるね <i>Ricchan mada kocchi miteru ne</i> BSa : Ricchan, kita masih diperhatikan	
0:54:57.47	BSu : あッ りっちゃんの友達の手 <i>Ah Ricchan no tomodachi no bando</i> BSa : Band temannya Ricchan!	
0:55:01.99	BSu : じゃあ りっちゃんの友達はラブ・クライ シスジャパン だね <i>Jaa Ricchan no tomodachi wa rabu kuraisisu japan da ne</i> BSa : Berarti band temannya Ricchan sekarang jadi Love Crisis Japan.	
0:55:41.15	BSu : あれー りっちゃん！澤ちゃん！ <i>Aree Ricchan! Mio-chan!</i> BSa : Wah, wah! Ricchan! Mio!	
1:01:13.06	BSu : りっちゃんのお墓だね <i>Ricchan no ohaka dane</i> BSa : Makamnya Ricchan!	
1:02:43.11	BSu : りっちゃん あれあれ <i>Ricchan are are</i> BSa : Ricchan, lihat itu!	
1:06:20.53	BSu : りっちゃん 大変！ <i>Ricchan taihen!</i> BSa : Ricchan, gawat!	
1:06:44.89	BSu : りっちゃん やっぱいいないよ！大変！ 大変！ <i>Ricchan yappari inai yo! Taihen! Taihen!</i> BSa : Ricchan, dia betul-betul hilang!	
1:06:46.81	BSu : りっちゃん やっぱいいないよ！大変！ 大変！ <i>Ricchan yappari inai yo! Taihen! Taihen!</i> BSa : Ricchan, dia betul-betul hilang! Ini gawat!	
1:14:44.91	BSu : りっちゃん <i>Ricchan</i> BSa : Ricchan	

Lampiran 3: Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Eksotis & Teknik Penerjemahan Fonologis

		1:15:01.76	BSu : りっちゃん 間違えたんじゃない? <i>Ricchan machigaetanjanai?</i>	
			BSa : Ricchan, jangan-jangan ada yang salah?	
		1:37:54.67	BSu : ねえ りっちゃん <i>Nee Ricchan</i>	
			BSa : Ricchan...	
2.	あずにゃん <i>Azunyan</i>	0:04:05.23	BSu : あずにゃんッ! <i>Azunyan</i>	55
			BSa : Azunyan	
		0:07:28.91	BSu : もうちょっとあずにゃんをドキドキさせられると思ったんだけどね <i>Mou chotto azunyan wo dokidoki saserareru to omottandakedo ne</i>	
			BSa : Padahal aku mau buat Azunyan sedikit lebih tegang lagi.	
		0:09:08.97	BSu : ほれ あずにゃんも <i>Hore Azunyan mo</i>	
			BSa : Azunyan juga	
		0:11:42.19	BSu : あずにゃんばい物がいいよね <i>Azunyan-poi mono ga ii yo ne</i>	
			BSa : Aku pikir sesuatu yang cocok dengan Azunyan	
		0:11:53.49	BSu : あ あずにゃん <i>Azunyan</i>	
			BSa : Azunyan	
		0:13:03.98	BSu : あずにゃんよく軽音部にずっといてくれたもんだよ <i>Azunyan yoku keionbu ni zutto ite kureta mon da yo</i>	
			BSa : Soalnya Azunyan banyak menghabiskan waktu dengan kami, sih...	
		0:13:57.84	BSu : あずにゃん <i>Azunyan</i>	
			BSa : Azunyan	
		0:15:01.48	BSu : あずにゃんへのプレゼント考えた? <i>Azunyan e no purezento kangaeta?</i>	

Lampiran 3: Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Eksotis & Teknik Penerjemahan Fonologis

		BSa : Sudah memikirkan hadiah untuk Azunyan?	
	0:18:43.56	BSu : あずにゃんは? <i>Azunyan wa?</i> BSa : Kalau Azunyan?	
	0:23:47.60	BSu : あずにゃんがいないと軽音部じゃないよ <i>Azunyan ga inai to keionbu janai yo</i> BSa : Kalau tidak ada Azunyan, klub ini tidak lengkap!	
	0:29:10.90	BSu : あずにゃんが予定表作るとおやつの時間がなくなるんだなあ <i>Azunyan ga yoteihyou tsukuru to oyatsu no jikan ga nakunarunda naa</i> BSa : Kalau yang buat rencananya Azunyan, pasti tidak ada waktu makan cemilan.	
	0:30:15.91	BSu : あずにゃんへのプレゼント <i>Azunyan e no purezento</i> BSa : Hadiah untuk Azunyan...	
	0:30:35.02	BSu : あッ あずにゃん むったん忘れてる <i>Ah Azunyan Muttan wasureteru</i> BSa : Muttan Azunyan ketinggalan!	
	0:30:50.25	BSu : むったん あずにゃんへのプレゼント何がいい? <i>Muttan Azunyan e no purezento nani ga ii?</i> BSa : Muttan, hadiah untuk Azunyan bagusnya apa?	
	0:31:32.57	BSu : 憂も言ってた あずにゃんは軽音部と軽音部の音楽が大好きだって <i>Ui mo itteta Azunyan wa keionbu to keionbu no ongaku ga daisuki datte</i> BSa : Ui pernah bilang kalau Azunyan sayang dengan klub dan musik yang kita bawa.	
	0:32:30.44	BSu : あッ あずにゃん! いつからそこに! ? <i>Ah Azunyan! Itsu kara soko ni!?</i> BSa : Azunyan! Sejak kapan?!	
	0:33:04.73	BSu : あずにゃん? <i>Azunyan?</i>	

Lampiran 3: Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Eksotis & Teknik Penerjemahan Fonologis

		BSa : Azunyan?
0:38:52.51	BSu : あずにゃん ムービング! <i>Azunyan muubingu!</i> BSa : Azunyan, <i>moving!</i>	
0:39:15.14	BSu : あずにゃん ここからは日本語禁止だよ <i>Azunyan koko kara wa nihongo kinshi da yo</i> BSa : Azunyan, mulai dari sini kita tidak boleh pakai bahasa Jepang	
0:40:26.23	BSu : あずにゃん あずにゃん <i>Azunyan Azunyan</i> BSa : Azunyan Azunyan	
0:40:36.05	BSu : そだ あずにゃんの歌詞考えよ <i>Soda Azunyan no kasha kangaeyo</i> BSa : Aku baru ingat, aku harus pikirkan lirik untuk Azunyan.	
0:41:20.73	BSu : あずにゃん 何か見た? <i>Azunyan nanka mita?</i> BSa : Azunyan, apa kamu melihatnya?	
0:42:23.00	BSu : あずにゃん起きて <i>Azunyan okite</i> BSa : Azunyan bangun	
	0:47:41.29	BSu : あずにゃんどうしたの? <i>Azunyan doushita no?</i> BSa : Azunyan, kenapa?
	0:48:28.96	BSu : あずにゃん ムービング! <i>Azunyan muubingu!</i> BSa : Azunyan, <i>moving!</i>
	0:48:49.48	BSu : どう?あずにゃん <i>Dou? Azunyan</i> BSa : Gimana, Azunyan?
	0:48:57.47	BSu : 似合ってるよーあずにゃん <i>Niateru yoo Azunyan</i> BSa : Cocok sekali, Azunyan.
	0:52:50.39	BSu : あ あずにゃん 半音の半音ズレてる気がする <i>A Azunyan hanon no hanon zureteru ki ga</i>

Lampiran 3: Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Eksotis & Teknik Penerjemahan Fonologis

		<i>suru</i> BSa : Azunyan, suaranya turun setengahnya, setengah.
0:57:09.82	BSu : やっと2人きりになれたねーあずにゃん <i>Yatto futarikiri ni nareta nee Azunyan</i> BSa : Akhirnya kita berduaan, Azunyan	
0:58:23.60	BSu : あずにゃん 私留年したよ! <i>Azunyan watashi ryuunen shita yo!</i> BSa : Azunyan, Aku tinggal kelas!	
1:01:30.85	BSu : あずにゃん それは私たちの魂だよ! <i>Azunyan sore wa watashitachi no tamashii da yo!</i> BSa : Azunyan, itulah separuh nafas kita!	
	1:03:00.63	BSu : あずにゃんはこっちでしょ? <i>Azunyan wa kocchi desho?</i> BSa : Azunyan disini, ‘kan?
	1:03:42.64	BSu : あ あずにゃん寝るの? <i>A Azunyan neru no?</i> BSa : Azunyan, kamu mau tidur?
	1:05:24.94	BSu : それでは私はあずにゃんの元へ帰りますので <i>Soredewa watashi wa Azunyan no moto e kaerimasu node</i> BSa : Kalau begitu, Aku harus kembali ke tempatnya Azunyan...
	1:06:24.51	BSu : あずにゃんがいない! <i>Azunyan ga inai!</i> BSa : Azunyan hilang!
	1:06:48.35	BSu : 大変だよあずにゃん! <i>Taihen da yo Azunyan!</i> BSa : Ini gawat, Azunyan!
	1:06:50.81	BSu : あずにゃんがいないんだよ! <i>Azunyan ga inainda yo!</i> BSa : Azunyan hilang
	1:07:50.92	BSu : あずにゃん? <i>Azunyan?</i>

Lampiran 3: Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Eksotis & Teknik Penerjemahan Fonologis

		BSa : Azunyan?
1:08:04.97	BSu : あずにゃんのための曲 <i>Azunyan no tame no kyoku</i> BSa : Lagu untuk Azunyan	
1:08:46.81	BSu : あずにゃん! <i>Azunyan!</i> BSa : Azunyan!	
1:09:01.45	BSu : あずにゃんのための曲 <i>Azunyan no tame no kyoku</i> BSa : Lagu untuk Azunyan	
1:09:15.92	BSu : あずにゃんのための曲 <i>Azunyan no tame no kyoku</i> BSa : Lagu untuk Azunyan	
1:11:22.00	BSu : ほらッ 早くあずにゃんも! <i>Hora hayaku Azunyan mo!</i> BSa : Ayo, Azunyan juga!	
1:12:39.43	BSu : Not so much A あずにゃん <i>Not so much A Azunyan</i> BSa : <i>Not so much a Azunyan</i>	
1:13:03.43	BSu : あずにゃんのための曲 <i>Azunyan no tame no kyoku</i> BSa : Lagu untuk Azunyan	
1:13:25.25	BSu : 眠たいのあずにゃん? <i>Nemutai no Azunyan?</i> BSa : Masih mengantuk, Azunyan?	
1:31:12.27	BSu : あとはあずにゃんの歌を完成させるだけだよ <i>Ato wa Azunyan no uta wo kansei saseru dake da yo</i> BSa : Sekarang tinggal menyelesaikan lagu untuk Azunyan.	
1:31:59.42	BSu : あずにゃんと一緒にいた時間がたくさんあって困っちゃうね <i>Azunyan to isshoni ita jikan ga takusan atte komacchau ne</i> BSa : Saking banyaknya waktu yang kita habiskan	

Lampiran 3: Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Eksotis & Teknik Penerjemahan Fonologis

			dengan Azunyan, kita jadi bingung.
1:39:39.21	BSu	: そっか 私たちに翼をくれるのはあずにゃんなんだ <i>Sokka watashitachi ni tsubasa wo kureru no wa Azunyan nanda</i>	BSa : Benar juga, Azunyan-lah yang telah memberi kita sayap.
1:39:46.37	BSu	: あずにゃんは 私たちを幸せにくれたちっちゃくてかわいい天使 なんだよ <i>Azunyan wa watashitachhi wo shiawase ni kureta chicchakute kawaii tenshi nandayo</i>	BSa : Azunyan adalah malaikat kecil yang memberi kita kebahagiaan.
1:40:18.90	BSu	: この曲もあずにゃんの羽根になるかな <i>Kono kyoku mo Azunyan no hane ni naru kana</i>	BSa : Mungkin lagu ini juga akan jadi sayap untuk Azunyan!
1:40:53.14	BSu	: あ これ あずにゃんの分ね <i>A kore Azunyan no bun ne</i>	BSa : Ini untuk Azunyan
1:41:45.69	BSu	: あずにゃん こっちにおいで <i>Azunyan kocchi ni oide</i>	BSa : Azunyan, coba ke sini!
1:45:14.95	BSu	: あずにゃん喜んでくれたよね <i>Azunyan yorokonde kureta yo ne</i>	BSa : Azunyan kelihatan senang, ya?
1:46:02.54	BSu	: あずにゃんの卒業旅行 <i>Azunyan no sotsugyou ryokou</i>	BSa : Liburan kelulusannya Azunyan!

Lampiran 4: Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Adaptasi & Teknik Penerjemahan Padanan Budaya

JUMLAH TEMUAN DATA METODE PENERJEMAHAN ADAPTASI & TEKNIK

PENERJEMAHAN PADANAN BUDAYA

No	Data	Waktu	Dialog	Jum
1.	BSu: さわちゃん <i>Sawa-chan</i>	0:09:19.97	BSu : さわちゃん <i>Sawa-chan</i>	9
	BSa: Mbak Sawa	0:10:16.15	BSa : Mbak Sawa	
		0:10:16.15	BSu : さささ さわちゃん 私たちさつき <i>DEATH DEVIL のマネしたんだよ</i> <i>Sasasa Sawa-chan watashitachi sakki</i> <i>Death Devil no mane</i> <i>shitandayo</i>	
			BSa : Mbak Sawa, tadi kami meniru-niru gaya <i>Death Devil, loh!</i>	
		0:10:22.48	BSu : さすがさわちゃんたちのバンド <i>Sasuga Sawa-chan tachi no bando</i>	
			BSa : Band terbaik untuk kelas Mbak Sawa!!	
		0:10:55.23	BSu : さつきのさわちゃんの話? <i>Sakki no Sawa-chan no hanashi?</i>	
			BSa : Memikirkan kata-kata Mbak Sawa tadi?	
		0:30:02.73	BSu : やだなーさわちゃん <i>Yadanaa Sawa-chan</i>	
			BSa : Tolong 'deh, Mbak Sawa!	
		1:16:48.69	BSu : さわちゃん! <i>Sawa-chan!</i>	
			BSa : Mbak Sawa!	
		1:17:28.33	BSu : あーあれさわちゃんだったのか <i>Aa are Sawa-chan data no ka</i>	
			BSa : Ah, itu Mbak Sawa toh?	
		1:24:19.52	BSu : さわちゃん急にどうしたんだよ <i>Sawa-chan kyuu ni doushitanda yo</i>	
			BSa : Mbak Sawa, kenapa tiba-tiba berubah sikap?	
		1:24:35.69	BSu : わかったよさわちゃん <i>Wakatta yo Sawa-chan</i>	
			BSa : Kami mengerti 'kok, Mbak Sawa.	

Lampiran 4: Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Adaptasi & Teknik Penerjemahan Padanan Budaya

2.	BSu: 秋山さん <i>Akiyama-san</i> BSa: Neng Akiyama	0:14:55.99	BSu : 秋山さんの手冷たくて凍っちゃった。 <i>Akiyama-san no te tsumetakute koochatta</i> BSa : Tangannya Neng Akiyama dingin sekali sampai aku jadi beku	2
		1:45:20.08	BSu : あれ？秋山さん泣いてんの？ <i>Are? Akiyama-san naitenno?</i> BSa : Neng Akiyama, sedang menangkisakah?	
3.	BSu: さわ子先生 <i>Sawako-sensei</i> BSa: Ibu Sawako	0:16:22.54	BSu : 卒業式の日にクラス全員でさわ子先生に何かしたいんだけど <i>Sotsugyou no hi ni kurasu zenin de Sawako-sensei ni nanika shitainakedo</i> BSa : Aku ingin kita bisa memberi sesuatu untuk Ibu Sawako sebagai hadiah perpisahan.	2
		0:16:37.48	BSu : さわ子先生って何が好きなの？ <i>Sawako-sensei tte nani ga suki nano?</i> BSa : Ibu Sawako sukanya apa, ya?	
4.	BSu: 平沢さん <i>Hirasawa-san</i> BSa: Neng Hirasawa	0:28:46.94	BSu : まあまあ平沢さん <i>Maa maa Hirasawa-san</i> BSa : Sudahlah, Neng Hirasawa	1
5.	BSu: 琴吹さん <i>Kotobuki-san</i> BSa: Nyonya Kotobuki	0:37:23.84	BSu : どーなんすかあッ琴吹さーん！ <i>Dou nansukaa Kotobuki-saan!</i> BSa : Bagaimana, Nyonya Kotobuki?!	1
6.	BSu: 川上さん <i>Kawakami-san</i> BSa: Mbak Kawakami	0:56:32.28	BSu : 川上さんで覚えてる？ <i>Kawakami-san te oboeteru?</i> BSa : Kalian masih ingat dengan Mbak Kawakami?	2
		1:09:31.68	BSu : あッ、川上さんからだ <i>Ah, Kawakami-san kara da</i> BSa : Ini dari Mbak Kawakami	
7.	BSu: 山中先生 <i>Yamanaka-sensei</i>	1:27:05.73	BSu : 山中先生お早いですね <i>Yamanaka-sensei ohayai desu ne</i>	1

Lampiran 4: Jumlah Temuan Data Metode Penerjemahan Adaptasi & Teknik Penerjemahan Padanan Budaya

BSa: Ibu Yamanaka	BSa : Ibu Yamanaka, Anda datang pagi sekali.
-------------------	--



Lampiran 5: Jumlah Temuan Data Efek Kesepadanan Kultural

JUMLAH TEMUAN DATA EFEK KESEPADANAN KULTURAL

No	Data	Waktu	Dialog	Jum
1.	BSu: さわちゃん <i>Sawa-chan</i> BSa: Mbak Sawa	0:09:19.97	BSu : さわちゃん <i>Sawa-chan</i> BSa : Mbak Sawa	9
		0:10:16.15	BSu : さささ さわちゃん 私たちさっき <i>DEATH DEVIL のマネしたんだよ</i> <i>Sasasa Sawa-chan watashitachi sakki</i> <i>Death Devil no mane shitandayo</i> BSa : Mbak Sawa, tadi kami meniru-niru gaya <i>Death Devil, loh!</i>	
		0:10:22.48	BSu : さすがさわちゃんたちのバンド <i>Sasuga Sawa-chan tachi no bando</i> BSa : Band terbaik untuk kelas Mbak Sawa!!	
		0:10:55.23	BSu : さっきのさわちゃんの話? <i>Sakki no Sawa-chan no hanashi?</i> BSa : Memikirkan kata-kata Mbak Sawa tadi?	
		0:30:02.73	BSu : やだなーさわちゃん <i>Yadanaa Sawa-chan</i> BSa : Tolong ‘deh, Mbak Sawa!	
		1:16:48.69	BSu : さわちゃん! <i>Sawa-chan!</i> BSa : Mbak Sawa!	
		1:17:28.33	BSu : あーあれさわちゃんだったのか <i>Aa are Sawa-chan data no ka</i> BSa : Ah, itu Mbak Sawa toh?	
		1:24:19.52	BSu : さわちゃん急にどうしたんだよ <i>Sawa-chan kyuu ni doushitanda yo</i> BSa : Mbak Sawa, kenapa tiba-tiba berubah sikap?	
		1:24:35.69	BSu : わかったよさわちゃん <i>Wakatta yo Sawa-chan</i> BSa : Kami mengerti 'kok, Mbak Sawa.	
2.	BSu: 秋山さん <i>Akiyama-san</i> BSa: Neng	0:14:55.99	BSu : 秋山さんの手冷たくて凍っちゃった。 <i>Akiyama-san no te tsumetakute</i>	2

Lampiran 5: Jumlah Temuan Data Efek Kesepadanan Kultural

	Akiyama		<i>koocchatta</i> BSa : Tangannya Neng Akiyama dingin sekali sampai aku jadi beku	
		1:45:20.08	BSu : あれ？秋山さん泣いてんの？ <i>Are? Akiyama-san naitenno?</i> BSa : Neng Akiyama, sedang menangkisakah?	
3.	BSu: さわ子先生 <i>Sawako-sensei</i> BSa: Ibu Sawako	0:16:22.54	BSu : 卒業式の日クラス全員でさわ子先生に何かしたいんだけど <i>Sotsugyou no hi ni kurasu zenin de Sawako-sensei ni nanika shitaindakedo</i> BSa : Aku ingin kita bisa memberi sesuatu untuk Ibu Sawako sebagai hadiah perpisahan.	2
		0:16:37.48	BSu : さわ子先生って何が好きなの？ <i>Sawako-sensei tte nani ga suki nano?</i> BSa : Ibu Sawako sukanya apa, ya?	
4.	BSu: 平沢さん <i>Hirasawa-san</i> BSa: Neng Hirasawa	0:28:46.94	BSu : まあまあ平沢さん <i>Maa maa Hirasawa-san</i> BSa : Sudahlah, Neng Hirasawa	1
5.	BSu: 琴吹さん <i>Kotobuki-san</i> BSa: Nyonya Kotobuki	0:37:23.84	BSu : どーなんすかあッ琴吹さーん！ <i>Dou nansukaa Kotobuki-saan!</i> BSa : Bagaimana, Nyonya Kotobuki?!	1
6.	BSu: 川上さん <i>Kawakami-san</i> BSa: Mbak Kawakami	0:56:32.28	BSu : 川上さんて覚えてる？ <i>Kawakami-san te oboeteru?</i> BSa : Kalian masih ingat dengan Mbak Kawakami?	2
		1:09:31.68	BSu : あッ、川上さんからだ <i>Ah, Kawakami-san kara da</i> BSa : Ini dari Mbak Kawakami	
7.	BSu: 山中先生 <i>Yamanaka-sensei</i> BSa: Ibu Yamanaka	1:27:05.73	BSu : 山中先生お早いんですね <i>Yamanaka-sensei ohayai desu ne</i> BSa : Ibu Yamanaka, Anda datang pagi sekali.	1